

# K

GUIDA AL DIVERTIMENTO

Anno IV n. 10  
OTTOBRE 1992  
Lire 5500

pubblicazione mensile - spedizione in  
abbonamento postale - gruppo editoriale

30 ANNI DI VIDEOGIOCHI  
**20**  
30 ANNI DI VIDEOGIOCHI

Glenn

# SILLY PUTTY

gommosamente vostra

## DARKLANDS

la Germania medioevale  
rivive sul vostro PC!

## LOTUS III

la sfida definitiva a Jaguar

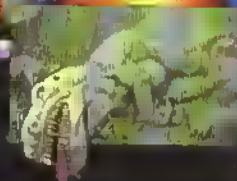
## CD-I

una nuova era nel multimedia?

## REPORTAGE ESCLUSIVO DAL PIANETA DEI VIDEOGIOCHI

## THE CHAOS ENGINE

Ritorna il look  
metallico dei  
Bitmap Bros



## RECENSIONI

THE AQUATIC GAMES-THEATRE OF WAR-LOTUS III-30 WORLD BOXING-RED ZONE-CURSE OF ENCHANTIA-ROME  
92AD-CURSE OF KYRANDIA-15NAR-ZOOL-JOHN MAODEN 2-VIKINGS-KGB-TROODLERS-LOST TREASURES OF  
INFOCOM II-PREMIERE-SYSTEMHA 2PLUS-MATCH OF THE OAY-WHIRLWIND SNOOKER-ESPANA '92-SHUTTLE  
SIMULATOR-HARPOON DESIGNER EDITON-LOCOMOTION-NOVA 9-DOODLE BUG-CARRIERS AT WAR-MILLENNIUM 2.2-SWORD OF HONOR

# GRANDE INIZIATIVA SONIC

*a partire  
da ottobre*

*ritira presso i punti vendita  
SEGA la cartolina con le  
modalità di partecipazione*



*Badge*



A tutti coloro che acquisteranno una console SEGA (Master System II Plus o Megadrive o Game Gear e Tv Tuner) oppure 3 cassette in un unico acquisto, riceveranno una Magica spilla elettronica chiamata SONIC BADGE. Basterà appuntarsela durante gli spots pubblicitari o le trasmissioni sponsorizzate da Sega e Giochi Preziosi e dal televisore partirà uno speciale impulso elettronico che farà accendere le spille dei più fortunati e...VINCENTI. Tutti i possessori delle SONIC BADGE potranno comunque partecipare al SUPER CONCORSO con CENTINAIA di premi in palio.

# SEGA



# HANDY BOY

by

Joyplus



SV-907

IL PIÙ COMPLETO ACCESSORIO  
PER IL VOSTRO GAMEBOY

**SUONO STEREOFONICO AMPLIFICATO  
ALTOPARLANTI  
LENTE DI INGRANDIMENTO PIEGHEVOLE  
ILLUMINAZIONE  
GRANDE JOYSTICK CON PULSANTI DI FUOCO  
PRESA DI ALIMENTAZIONE E TRACOLLA**



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

**HTD**

**HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.**

Nintendo, Game Boy, Joyplus  
sono marchi registrati dalle rispettive case  
produttrici

34121 TRIESTE - ITALY - VIA ECONOMO 5/A  
FAX (040) 301.229

# QUESTO CAMPIONATO TIFERETE PER 11 SQUADRE



## IL GIOCO DI SQUADRE

"SERIE A", il libro-gioco che ti fa diventare protagonista  
del "campionato più bello del mondo" nella nuova edizione 92/93

### ECCO DOVE TROVARE SERIE A

#### NEI NEGOZI:

**Brama**  
via R. D'Andreotto, 3/a Perugia  
**Centro giochi educativi**  
c.so Buenos Aires, 3/b Genova  
**Gioco e Strategia**  
salita Arenella, 22/d Napoli  
**La Magia del Gioco**  
via Vetrera, 9 Napoli  
**Le Mans**  
via Leopardi, 65 Palermo  
**Libreria dello sport**  
via Carducci, 9 Milano  
**Orsa Maggiore**  
p.zza Matteotti, 20 Modena  
**Pergiooco**  
via San Prospero, 1 Milano  
**Pergiooco**  
via degli Scipioni, 109/111 Roma  
**Stratagemma**  
via Giusti, 15 a/b Firenze  
**Strategia & Tattica**  
via del Colosseo, 5 Roma

#### NELLE EDICOLE DI:

Atessandria	Bassano del Grappa
Torino	Vicenza
Bergamo	Genova
Brescia	Bologna
Como	Imola
Cremona	Ferrara
Mantova	Modena
Lissone-Monza	Parma
Lodi	Piacenza
Milano	Ravenna
Paderno Dugnano	Reggio Emilia
Sesto San Giovanni	Firenze
Pavia	Prato
Busto Arsizio	Grosseto
Gallarate	Prsa
Saronno	Roma
Varese	Napoli
Padova	Bari
Mestre-Venezia	Messina-Catania
Verona	Palermo

#### PER POSTA

**ORDINALO SUBITO,  
LO RICEVERAI DIRETTAMENTE A CASA**  
compilare, ritagliare e spedire a: Studio Vit snc  
via Aosta 2, 20155 Milano

Desidero ricevere n. .... libro SERIE A  
a L. 23.000 cadauno (più L. 2500 per spese  
di spedizione)

Nome .....

Cognome .....

Via .....

Città .....

Cap ..... Prov. ....

#### SISTEMA DI PAGAMENTO

- ☐ Pagherò in contanti alla consegna (aggiungerò L.12000 per  
costo di contrassegno)
- ☐ Pago subito e allego in busta chiusa
- ☐ assegno bancario o circolare intestato a Studio Vit snc
- ☐ ricevuta originale di versamento su c/c postale  
n. 1/203205 intestato a Studio Vit snc

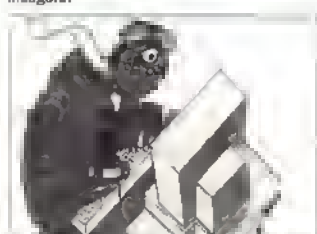


Come sempre l'ECTS di Londra (quest'anno per la prima volta in versione autunnale) offre notevoli spunti di discussione sul presente e il futuro del divertimento interattivo. Uno spunto molto interessante è venuto fuori al tavolo di un pub chiacchierando con Aiche Maclean ed Eric Matthews. Più che uno spunto è una domanda. Da dove verrà la nuova generazione di programmatori di videogiochi?

Programmati come Tony Crowther, Andrew Braybrook, Mika Montgomery a David Braben sono tutti autodidatti: hanno imparato a programmare sul loro computer. Spectrum, C64 a BBC che fossero - acquistati risparmiando sulla mancata settimanale o ricavati in regalo a Natale. Molti giovani d'oggi giocano invece con Megadrive, Gameboy o Super NES, ovvero con macchine che, per quanta belle siano, non dispongono di sistema operativo accessibile all'utente né ovviamente di tastiera con cui programmarla. Siamo correndo il rischio di trovarci, fra qualche anno, senza forze nuove in grado di mantenerla viva? Il settore dei videogiochi è, purtroppo, non si intravedono soluzioni a breve termine. I sistemi di sviluppo dei giochi per console costano migliaia di dollari - prezzi inaccessibili a un ragazzo di quindici anni - e quindi non se ne parla. Per lavorare in una software house bisogna avere esperienza di programmazione e per farcela bisogna aver lavorato in una software house e quindi ci troviamo davanti a una situazione da Comma 22. L'unica soluzione possibile potrebbe essere una "scuola di videogiochi", il cui corpo insegnante sia formato da programmatori e game designer dalle migliori software house. Purtroppo la casa non sembra interessare a nessuno perché tutti sono impegnati a produrre videogiochi per consola. Voi cosa ne pensate? Fateci sapere il vostro parere.



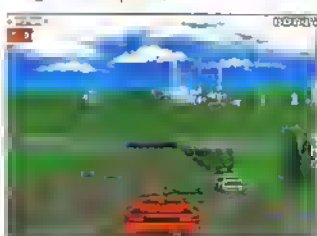
**23** The Chaos Engine, il nuovo gioco del Bitmap Brothers è in dirittura d'arrivo. K ha pensato che valava la pena di indagare.



**38** Esiste il "giocatore tipo"? E se sì, quali sono le sue caratteristiche? K è scesa su un pianeta molto curioso ad ha scoperto la risposta a questa e ad altri interessanti misteri scientifici.



**47** Valate comprarvi una console? E un'ultima idea, ma prima di farlo considerate le alternative. Silly Putty per Amiga e una di quassì



**60** Lotus II continua la serie di giochi legati alla famosa marca di automobili. Il volante, però, non è incluso nella confezione.

## News.....5

Può una società di joystick assicurarsi i diritti dei Simpson? Come sarà Ultima X? Sono vere le voci di tagli radicali ai prezzi dei nuovi Amiga? Le risposte, insieme a molto di più, nelle pagine delle news.

## Anteprime.....11

Andrea Minini e Riccardo Albini sono volati all'ECTS di Londra e sono tornati con una sporta piena di novità. Tutti i "dietro le quinte" più gustosi della Psygnosis, della Microprose, della Ocean, della Electronic Arts, della... Insomma, il meglio della collezione autunno/inverno del divertimento elettronico. Prossimamente sui vostri schermi!

## Lavori in corso.....23

Riflettori puntati su The Chaos Engine, il nuovo attesissimo gioco dei Bitmap Brothers. Tutto su The Second Samurai, il seguito di (ehm)... The First Samurai E, per restare in ambiente orientale, Nippon Safe Inc. l'avventura grafica della nuova casa italiana Dinabyte.

## Prove su schermo.....45

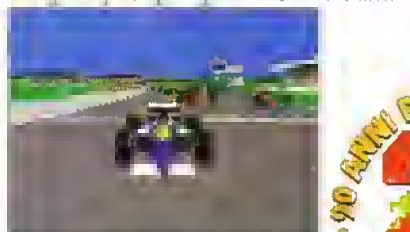
Silly Putty e Zool per Amiga lanciano una sfida con tutte le carte in regola ai giochi su console. Non perdetevi il risultato dell'emozionante testa a testa! La Microprose entra nell'arena dei CdR con Darklands, un'avventura di incredibili dimensioni. Il simpatico pesciolino protagonista di Robocod ritorna in Aquabatics, parodia acquatica dei giochi olimpici. Rome vi tuffa tra intrighi ed avventure nel cuore della Roma imperiale, mentre con Vikings metterete alla prova le vostre qualità di leader nella cupa Inghilterra dell'Alto Medioevo. Theatre of War è un gioco strategico con un look grafico davvero spettacolare. E poi... non abbiamo più spazio! Il resto tra le pagine della rivista.

## Tnt.....105

Paolo "Avatar" Paglianti è tornato dai suoi viaggi nella terra di Britannia con la soluzione completa di Ultima VII. Chi si aggira ancora per i meandri di Eye of the Beholder II apprezzerà la seconda parte della soluzione mentre per gli aspiranti al ruolo di "Riccardone" (Patrese, N.d.R.) abbiamo preparato la guida completa al settaggio dei parametri della macchina. Fateci leggere ai meccanici dei vostri box e vedrete...

## K-Box.....120

La polemica avampa. Quale? La vostra! MBF si fa in due e poi in quattro per rispondere alle vostre lettere.



**118** Il lavoro di preparazione della macchina al box, è importante quasi quanto la corsa vera e propria. K vi spiega come ottenere le massime prestazioni dalla vostra vettura di F1.



Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile  
Autorizzazione Tribunale di Milano  
n.729 del 14/11/1985

### EDITORE

GLENAT ITALIA srl  
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO  
Tel. 02/5095872-1 fax 02/58012131 (indicare nell'installazione per Glenat Italia)

### REDAZIONE

Stadio Via  
via Aosta 2 20155 MILANO  
Tel. 02/33100413  
Fax. 02/33104726  
Videote. labur 013172652

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ L.T. Avantgarde  
viale Sarca 47 - 20125 Milano  
Tel. 02/66103223 fax 02/66105099

DIRETTORI RESPONSABILI Riccardo Albini

COORDINAMENTO DEI A PRODUZIONI Albetto Rostri

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Toffani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONE Vincenzo Beretta, Malleo Biffanti, Silvio Crocignani, Andrea Minini, Paolo Paglianti  
COLLABORATORI Marco Andreoli, Giorgio Baratta, Alessandro Cappelletti, Antonello Jankovic, Oreste Antonelli, Alessandro Diano, Ettore Mariani, Fabio Tassia, Tiziano Torricelli, Gary Penn, Derek de la Fuenta

### ART DIRECTOR

Marro Montebello

### IMPAGINAZIONI ELETTRONICA

Dante Pesenti

### OTOCOMPOSIZIONE Typing IMI

STAMPA Valotini (Bagnolo, MI)

DISTRIBUZIONI PER ITALIA R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A.  
via Rizzoli 2, 20132 MILANO, Tel. 02/2558

### ABBONAMENTI

Abbonamento annuo, L. 50000 per 11 numeri  
Spedizione in abbonamento postale, gruppo IV  
Milano.  
Pagamento a mezzo conto corrente postale  
n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestato a  
Glenat Italia srl  
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO  
Tel. 02/5095870-1

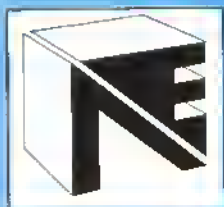
### ARRETRATI

Arretrati: L. 11000 (volgersi all'editore)  
Pagamenti a mezzo conto corrente postale  
n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestato a  
Glenat Italia srl  
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO  
Tel. 02/5095870-1

### © Studio VII

Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione

SOMMARIO  
20 ANNI DI VIDEOGIOCHI



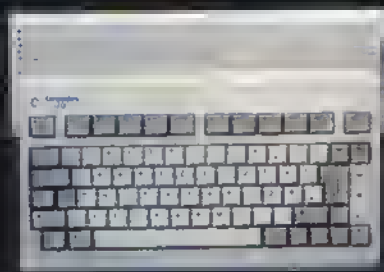
**NEWEL<sup>®</sup> srl** Computers ed accessori  
 20155 Milano - Via Mac Mahon, 75  
 Telefono negozio (02) 39260744 r.a.  
 Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

**ORDINA SUBITO:  
 TEL. (02) 33000036**

**PRESENTI  
 SMAU '92  
 PAD. 42  
 STAND A06  
 CHIEDI IL NOSTRO  
 M OVO LISTINO.**

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dallo rapidità delle nostre consegne

## COMMODORE AMIGA 600



- IL NUOVO COMPUTER
  - 1 Mb RAM
  - GARANZIA COMMODORE ITALIA
- OMAGGIO "SUPERJOYSTICK"**

LIRE  
**530.000**  
 IVA COMPRESA

### SUPEROFFERTA

**STESSA CONFIGURAZIONE  
 CON ESPANSIONE A  
 2 Mb DI MEMORIA.**

LIRE  
**630.000**  
 IVA COMPRESA

DISPONIBILE ANCHE VERSIONI:  
 CON HARD DISK INTERNO  
 DA 40 Mb, 1 Mb RAM

LIRE  
**890.000**  
 IVA COMPRESA

CON HARD DISK INTERNO  
 DA 40 Mb, 2 Mb RAM

LIRE  
**990.000**  
 IVA COMPRESA

## ACCESSORI AMIGA 600

### ESPANSIONE DI MEMORIA

Porta a 2Mb la memoria  
 dell'Amiga 600.



LIRE  
**119.000**  
 IVA COMPRESA

### KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600

Scheda interna per A600. Si inserisce semplicemen-  
 te all'interno dell'Amiga senza saldature.  
 Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il  
 vecchio 1.3 rendendo compatibile così  
 quasi tutto il software del vecchio A500.  
**INDISPENSABILE!**  
 ISTRUZIONI IN ITALIANO.

LIRE  
**89.000**  
 IVA COMPRESA

### OFFERTA DEL MESE

### STAMPANTE COMMODORE M - 1270

SILENZIOSISSIMA STAMPANTE  
 A GETTO D'INCHIOSTRO  
 ATTACCO PARALLELO PER AMIGA  
 E PER QUALSIASI PC

LIRE  
**248.000**  
 IVA COMPRESA

### AMIGA SUPER - SCANNER

Nuovo scanner TOP QUALITY 400 DPI  
 completo di interfaccia e software  
 di gestione. Semplicissimo da usare.  
 IN POCHI SECONDI TRASFERISCE  
 DA CARTA A VIDEO. IL SOFTWARE TI  
 PERMETTE DI MANIPOLARE LE IMMAGINI

LIRE  
**269.000**  
 IVA COMPRESA

### MOUSE PAD

Nuovo tappetino antistatico per il mouse,  
 utilissimo!

LIRE  
**10.000**  
 IVA COMPRESA

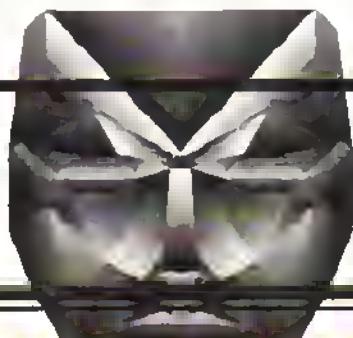
### DISCHETTI TOP - QUALITY "BULK"

DELLE MIGLIORI MARCHE COME:  
 SONY - PANASONIC - KAO - POLAROID

50 PEZZI	L. 900 cad.
100 PEZZI	L. 800 CAD.
200 pezzi	L. 700 cad.

Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.





# K N E W S

## CAROLLANO I PREZZI DELL'AMIGA 600

**L**a reazione delle Commodore al veloce affermarsi del PC come macchina gioco del momento era eucelosa: non interesse a curiosità dagli operatori del settore. La "conferenza" autunnale e iniziata con un drastico taglio dei prezzi della nuova macchina Commodore. Questa politica, che aveva già applicato nel Regno Unito ad altri passi della CEE, vedrà l'Amiga 600HD (versione con disco fisso interno) sugli scaffali a 456.000/500.000 lire. Un'Amiga 3000 costerà 1.700.000 lire mentre il nuovo 4000 avrà un ciallino del prezzo sotto i 4.000.000 di lire. I nuovi prezzi renderanno l'Amiga competitiva non solo nei confronti del PC ma anche all'interno dell'importante settore delle console. "Le specifiche delle macchine della Commodore sono superiori

a quello di qualsiasi console", ha dichiarato Andy Leaning della Sili-ca System (uno dei più grossi distributori di Amiga nel Regno Unito). "Fino ad ora però la differenza di prezzo tra i due tipi di macchina era sufficiente per scoraggiare molti acquirenti casuali. E fuori il dubbio che questa nuova politica dei prezzi porterà ad una erendite crescite del mercato dell'Amiga in Italia Europa".

Nel frattempo sembrano conformale le voci dell'ebbendone da parte della Commodore del progetto "Amiga 800" (vedi K-News di settembre). Non si hanno notizie ufficiali al riguardo, ma sembra probabile che proprio la nuova politica di mercato impostata dalla Commodore abbia reso lucido il lancio di una macchina dedicata all'utente informatico: l'Amiga 600 ed Amiga 3000.



## LA SONY SBARCA IN EUROPA

**R**andy Thior, della Sony Electronic Publishing, ha svelato alcuni dettagli sulle strategie commerciali intraprese dalla società nel teatro europeo. Il primo passo sarà l'installazione di un ufficio di rappresentanza nel Regno Unito, nel quale saranno impegnati circa dodici impiegati. Intorno a questo primo "avamposto" dovrebbe crescere il primo gruppo di sviluppatori. I progetti della Sony parlano di almeno venti tra programmatori,

grafici e creativi. Phil Morrison della Mindscape è già stato nominato direttore di questo gruppo di sviluppo. "Ci incontreremo soprattutto sul PC", ha dichiarato Thior. "Non intendiamo fare progetti e lunga scadenza. Il PC si sta attualmente affermando come la macchina gioco in più rapida crescita, e le prospettive a breve e medio termine sono buone. Pensiamo di dedicare parte dei nostri sforzi all'Amiga, ma non dopo il 1993.

## La Virgin visita altri mondi

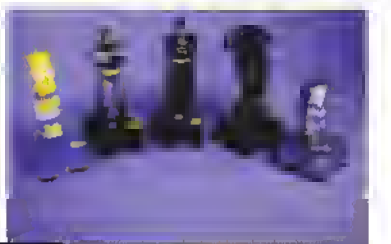


**E**rik Chachi e Frederic Sevoli - il team di programmatori che ha regalato al mondo Another World - hanno annunziato di avere raggiunto un accordo con la Virgin Games per la distribuzione del loro nuovo gioco Heart of Darkness. "Pensiamo che Heart of Darkness rivoluzionerà il concetto di gioco su computer nella misura in cui Another World lo fece un anno fa. Abbiamo scelto la Virgin Games per l'esperienza dimostrata nel settore della produzione di giochi, e per la militanza corporativa caratteristica dell'etichetta inglese. Come le esperienze della Trilobyte (7th Guest) e dello Cilo (Dune) hanno dimostrato, le titoli della Virgin è di lasciare massime libertà creativa ad autori e sviluppatori, senza interferenze esterne".

## ... e io gioco con BART e BATMAN!

**C**i sono licenze per produrre giochi, licenze per produrre gadget (spille, magliette, poster) e licenze per produrre film. Ma fino ad oggi nessun aveva mai pensato di stringere un accordo per produrre un joystick. È proprio ciò che ha fatto la Cheatek: assicurarsi la licenza di film e cartoni animati come i Simpson, Alien 3, Terminator 2 e Batman Returns al fine di produrre joystick loggati con le sembianze dei protagonisti. "Crediamo che si tratti di un concetto innovativo e rivoluzionario" ha dichiarato

Howard Jacobson della Cheatek. I "characterstick" (come sono stati soprannominati) saranno compatibili con Amiga, ST, Master System e Megadrive. Il prezzo di lancio dovrebbe aggirarsi approssimativamente sulla 35.000.

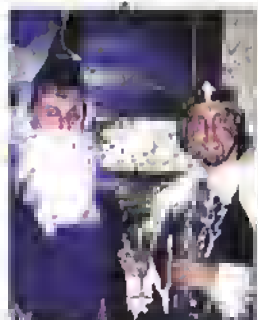


## ULTIMA VIII, IX, X...

**L**ord British, alias Richard Gerriotti, monta genio dietro alla saga fantasy più famosa del mondo del GDR su computer ha fornito alcune anticipazioni sugli sviluppi futuri della serie. Per la prima volta dal suo lancio, nel 1981, esiste un progetto ad ampio respiro che comprende sei titoli distri-

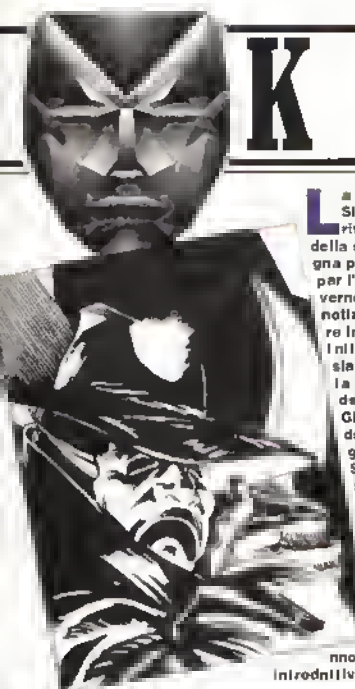
buiti su due anni. Ultima VII Part Two: The Isle of the Sorpent sarà sugli scaffali intorno a Natale (vedi K-News di settembre). Ad esso seguiranno Ultima VIII: Pagan e Ultima Underworld II. Le tre eme di entrambi i giochi sono top secret, ma sembra probabile che il nemico principale sarà ancora il misterioso "Guardiano". Incontrato poi la prima volta in Ultima VII: The Black Gate. Interrogato su questo voleranno la luce, Richard Gerriotti ha laconicamente risposto: "Non appena il lavoro di programmazione sarà terminato". La delusione è in realtà probabile e inoltre all'estate del 1993, Ultima IX: Ascension ed Ultima Underworld III sono provi-

sti per l'inizio del 1994. Infine Gerriotti ha rivelato che Ultima X completerà la saga e sarà il primo titolo a fondere le due tecnologie del gioco e si aggirerà per i territori di Britannia muovendosi con una vista in prima persona, come nella serie Underworld. Incredibile. Non si hanno purtroppo notizie sull'uscita della serie "I Mondi di Ultima", che tanto successo aveva riscosso con i suoi primi due titoli (Savage Empire e The Meridian Dreams). Nel frattempo è in dirittura d'arrivo Strike Commander, il simulatore di volo futuribile e l'eso-



ornel due anni, mentre sono iniziati i lavori su Wing Commander III. Ultima on: Mentre siamo per andare in stampa è arrivata la notizia che la Origin di Richard Gerriotti è stata acquistata dall'Electronic Arts. I dettagli dell'operazione non sono ancora stati divulgati. Attendetevi maggiori notizie in queste pagine nel prossimo numero di K.

# K N E W S



**L**a casa editrice Siralelibri ha rivaluto la parte della sua compagnia pubblicazioni per l'autunno/inverno 1992. Le notizie di maggiore interesse per i titoli gli appassionati è l'uscita della Seconda Edizione del Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli (GIRSA). Il volume sarà compatibile con la prima edizione ma presenterà un regolamento completamente riscritto ed una nuova sezione introduttiva che per-

## NOVITA' GDR ITALIANI

metterà a tutti di assimilare in fondamenti del gioco senza fatica. Per Natale è all'uso Stormbringer, il gioco di ruolo ispirato ai romanzi della serie di Elric scritti da Michael Moorcock. Il sistema di Stormbringer è perfettamente compatibile con quello del Richiamo di Cthulhu ad i due giochi possono essere giocati insieme da master fantasisti. Già sugli scaffali sono i due volumi di Dragonlands, supplementi compatibili con tutti i sistemi di GDR fantasy. Presentano una lara immaginaria popolata

dal grandi dregi e dal loro arrabbiati cavallari. Offrono la possibilità di luterpreto non drago. Frammenti di Paura è una raccolta di tre avventure per il Richiamo di Cthulhu ambientato in l'America e l'Africa dagli anni '20 caratterizzata da una forte ispirazione alla Indiana Jones. Infine, Sei minuti a Mezzanotte raccoglie tre avventure ispirate e quanto di più "orrendo" potrà a trovare nel film horror di serie B e C.

## ACCORDO LEADER SIMULMONDO

La Simulmondo ha annunciato la conclusione di un accordo di distribuzione con la Leader. "Il nostro è un settore in continua evoluzione," ha affermato il boss della Simulmondo Francesco Carli. "Abbiamo deciso di cambiare la nostra politica di mercato e di conseguenza anche la nostra strategia di distribuzione. Siamo certi che l'alta qualità dei prodotti unita alla provata esperienza della Leader nel settore della distribuzione contribuirà a massimizzare le nostre vendite.

Il direttore della Leader, John Molder, da parte sua ha commentato "Ci attendiamo dati di vendita notevoli dalla società bolognese. I titoli annunciati per la stagione 1992/93 sono tutti di prima qualità - siamo rimasti colpiti in particolare modo dal nuovo 3D Soccer. Inoltre la gamma dei prodotti previsti è molto varia, e vanta come punti di forza le prestigiose licenze ottenute dalla Casa Editrice Bonelli, leader del settore fumettistico".

Una seconda novità in casa Simulmondo riguarda proprio i titoli "fumettistici": dall'inizio di settembre i giochi della serie Dylan Dog e Diabolik vengono venduti nelle edicole di tutta Italia. Si tratta di una collaborazione approfittata della notorietà dei personaggi ai quali si ispirano.

## TUTTI INSIEME APPASSIONATAMENTE

**C**on un'andata colpe di mano la Ocaan si è assicurata i diritti globali in Italia di molti dei film dell'orrore classici. Dracula, l'Uomo Lupo, il Mostro della Laguna, La Mummia e Frankenstein tra gli altri saranno i protagonisti di un gioco di prossima pubblicazione dal titolo tutt'ora sconosciuto.

L'avventura sarà incentrata su una casa infestata da quasi simpatici personaggi e la scoperta dello stordito protagonista sarà ricompensata la sel part di un cristallo che gli darà la possibilità di bandire per sempre le creature da questo piano dimensionale. La vista sarà in 3D isometrica.

## Nuovi giochi dalla Microsoft

**C**on l'uscita di Microsoft Golf per Windows il gigante americano del software ha stabilito firmamente la sua intenzione di entrare nel competitivo

mercato del software ludico per PC.

"Microsoft Golf for Windows è solo il primo di una serie di giochi che intendiamo produrre e pubblicare nei prossimi mesi" ha affermato Gilan Kent della Microsoft. "Tutti questi titoli giurano in ambiente Windows, le aziende non pubblicheranno separatamente giochi di destrezza. Puntiamo a qualcosa di più cerebrale ed insolito".

Non è escluso che la Microsoft richieda l'assistenza di terre part in questo progetto. Il Golf stesso è stato sviluppato con la collaborazione della Access (già sviluppatori di Links) mentre il vecchio hit Flight Simulator 111 è stato sviluppato in siner alla SubLogic.

## MEGA

**L**a Amstrad e la Sega hanno annunciato la creazione di una joint-venture in cui scopo è la produzione di una macchina a 16-bit libri de cha offre contemporaneamente gli elementi caratteristici del computer PC a della consola Magadri-

da sorprendersi! Mega PC. La macchina dovrebbe essere basata su un compatibile con processore 286 capace di operare con l'architet-

tura di un Sega Megadrive. Il tutto in una singola unità. Il Mega PC parlerà



ap- parire nei negozi già a Natale. Sono The Madgahog, il mega-hit della consola Sega varrà incluso in omaggio nella confezione mentre non si benna notizia dalla presenza o meno di programmi MS-DOS.

## brevi ma sintetiche

✓ Si chiama Hugo ed è il nuovo personaggio simbolo della società di salotti re danese Silver Sox. Appare due anni fa in un gioco di interattivo (tabirri) che è rimasto per molti mesi la serie classica di accendi-fa in Danimarca. Hugo appare regolarmente in un gioco della televisione

se locale de pece e portato in Spagna. Il successo del personaggio in terra spagnola ha convinto i responsabili della Silver Sox a proporre Hugo sul mercato europeo durante la stagione '92/93. Maggiori informazioni sui prossimi numeri.

✓ La Ocaan entra nel mercato dei giochi e basso costo per PC con quattro titoli: Jedi Nicki's Oath, Lumberjack Race Rally, Pro Tennis Four e Blun Renner. Tutti i programmi costeranno intorno a 10 lire (in Inghilterra) circa 22.000 lire.

✓ Giori Crammond, la mente dietro a Simi Car Race e Formula 1 Grand Prix ha iniziato a lavorare a Formula 1 Grand Prix II. Il seguito del più grande gioco di corsa di tutti i tempi dovrebbe vedere la luce nella seconda metà del 1993.

✓ L'Activision ha iniziato il lavoro di programmazione di BattleTech 3, nuovo seguito

della 11 già riprese al popolare gioco da tavolo della ASA Corporation.

✓ Domenica 22 novembre 1992 si terrà al Centro Congressi Quark Hotel di Milano la terza edizione della "Comiconvention", la grande manifestazione dedicata agli appassionati di fumetti italiani e

illustrati. Il tema scelto per quest'anno è "Computer e Fumetti". La manifestazione vedrà in parte alloquio in Italia della più importante casa editrice italiana, Editrice Bonelli e Disney Italia. Maggiori informazioni sui prossimi numeri.





# SEGA

## SOFTWARE NEWS



70026 EUROPEAN  
CLUB SOCCER

MEGA DRIVE



70026 THE TERMINATOR

MEGA DRIVE  
MASTER SYSTEM



70036 CHUCK ROCK

MEGA DRIVE  
MASTER SYSTEM II  
GAME GEAR



GIOCHI PREZIOSI



MEGA DRIVE

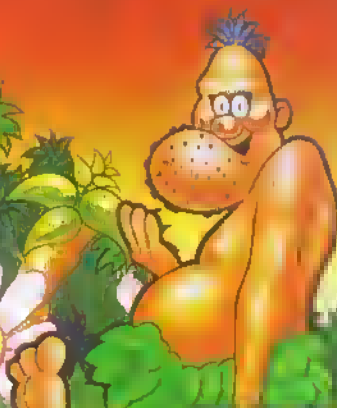


MASTER SYSTEM II PLUS



GAME GEAR

\*TV tuner venduto separatamente



# K N E W S

## GONFIA LA RETE!



**G**rande successo del concorso organizzato da K in collaborazione con le Renegade: questo mese sono arrivate in redazione tonnellate di diechetti con i migliori gol realizzati a Sensible Soccer. Le scelte è stata ardua, ma alla fine, grazie alla preziosa collaborazione di Antonio Logioli, e per il merito di videogiocisti calcistici, abbiamo trovato il vincitore...

Volete assistere alla finale della Coppa dei Campioni dell'anno prossimo? E magari vorrete andarci con un amico, vero? E in più vi piacerebbe andarci gratis, senza

pagare biglietti e viaggio? Beh, allora non vi resta che una cosa da fare: partecipare al concorso **Gonfia la rete!** organizzato da K e dalla Renegade. Tutto quello che dovete fare per partecipare è realizzare un gol sensazionale a Sensible Soccer, e inviarlo su disco e spedire il tutto in busta chiusa a:

**GONFIA LA RETE**  
K - Via Aosta 2  
20155 Milano

Ogni mese pubblicheremo il nome del lettore che ha realizzato il gol più spettacolare e fra sei mesi la Sensible Software decreterà il vincitore nazionale. Quest'ultimo si scontrerà con

il campione francese, tadeaco e inglese (eccellenti rispettivamente delle riviste *Joy-stick*, *Powerplay* e *The One*) in una partita all'ultimo congo a Sensible Soccer a il vincitore e intenderà i biglietti. Questo mese il vincitore è... (rullo di tamburi)...

**Michele Genovese di Monza.** Il gol di Michele è un capolavoro di strategia calcistica: cross lungo del regista da cento metri, passaggio in diagonale di testa della prima punta e colpo di finale in gol della seconda punta Megnini. Complimenti a Michele (che diventa quindi il primo dei finalisti nazionali) e... continuate a mandare i vostri gol! Il prossimo vincitore potrà esserlo!

### LE REGOLE:

1. Non è consentito spedire più di un diechetto per partecipare al mese.
2. Sull'etichetta del vostro diechetto di "Gonfia la Rete!" dovrà essere indicato il vostro nome, cognome, indirizzo e, se possibile, numero telefonico. I diechetti privi di etichetta non verranno considerati validi ai fini della selezione.
3. Nella selezione dei gol migliori, la decisione di K e della Sensible Software è irrevocabile.

## PANDA, L'INVIATO

Da questo numero inauguriamo una nuova rubrica curata da Mario "Panda" Veiello, il famoso DJ di 101 Network. Appassionato di videogiochi, Mario ci ha proposto di intervistare musicisti, comici, attori e qualunque altro personaggio passi per gli studi della radio a proposito del nostro argomento preferito, i videogiochi. Non ci abbiamo pensato né una né due e abbiamo accettato. Ecco la prima intervista.

**Ligabue** è certamente una delle figure più significative dell'odierno rock italiano. Con una naturalezza insolita, data la nostra estrofilla, si è imposto nelle scelte musicali primarie e quotidiane di molte categorie di giovani. K lo ha incontrato negli studi di 101 Network.

**K:** Volevamo parlare con te di computer, videogiochi, delle relative atmosfere, delle emozioni...

**Ligabue:** Sì... beh, ho il computer ma lo uso per lavoro... non è che ci giochi. Credo di essere un po' fuori dai discorsi "videogame". Però se vogliamo fare due chiacchiere lo stesso non c'è problema.

**MPV:** Sì infatti... quindi tu hai il computer.

**L:** Sì.

**MPV:** Hai scelto il "Mac" perché?

**L:** Mah... ho scelto il "Mac" perché mi son fatto consigliare... io sono completamente a digiuno in materia... tra l'altro avevo una serie di amici con dei programmi che mi potevano interessare per cui mi era più facile avere...

**MPV:** Naturalmente... con quello che costano... beh! Quindi non ti sei mai cimentato coi videogiochi.

**L:** Guardo... credo di averci giocato ma... in tempi che ora non ricordo neanche più... nel senso che l'unico videogiochetto a cui mi sono veramente appassionato... o che non so se c'è neanche più... è un certo Phoenix; non so nemmeno di che anno sia... e poi credo che adesso sia un'era nuova... cioè nel senso che quello sia proprio preistoria... a me, ad esempio, piacciono quelli dove c'è da sparare...

**MPV:** Sì, li chiamano "shoot'em-up", della serie "sparagli addosso"... beh! Ci sono quelli più moderni e di altro genere, che vanno molto... tipo Tetris... non so se l'hai mai visto...

**L:** Sì. Tetris sì... beh quello credo che abbia già visto.

**MPV:** Ormai è un classico.

**L:** ...lo vedevamo due o tre anni fa nella sala dove stava registrando il mio primo album... c'era un tavolo che giocava a Tetris su un computer il vicino.

**MPV:** Tornando a Phoenix... non lo ricordo molto bene... io, beh sono della classe 1930... ho 37 anni... non so quanti ne hai tu...

**L:** Ne ho 32.

**MPV:** Ecco, per me i videogiochi sono incominciati e sono iniziati con quelli da "flip" che andavano a sostituire il vecchio "flipper" stava malissimo... perché il flipper mi piaceva un sacco.

**L:** Sì beh... come al sottoscritto.

**MPV:** Eh... però era uscito quella specie di tennis... con i due cursori che andavano su e giù respingevano la pallina.

**L:** Sì sì e ti ricordi quello simile con i mattoncini da abbinare?

**MPV:** Bravo... ecco poi ho visto, più in là nel tempo, qualcuno che giocava, sempre per lui, a giochi tipo Pac-Man... lo però pensavo di non essere più credibile... capisci? Poi, invece, con l'avvento del computer a casa, me lo sono comprato subito, e allora mi sono gettato su giochi un po' più... quelli di avventura... tipo "Zak" o "Indiana Jones".

**L:** Ma ecco io no... so che ci sono... a volte quando siamo in giro in tournée alcuni dei ragazzi del gruppo si fermano nelle sale giochi e sono espertissimi... e, ogni tanto, me ne parlano però non sono bene al corrente... del funzionamento insomma.

**MPV:** Ok. Parliamo adesso di un argomento che probabilmente avrai visto in TV o su riviste di attualità: la realtà virtuale.

**L:** La realtà virtuale è un discorso che sicuramente mi sta facendo fare delle serie riflessioni perché, filosoficamente e anche socialmente potrebbe cambiare il modo di vivere nella maniera più totale e quindi mi incuriosisce.

**MPV:** Infatti si potrebbe addirittura realizzare l'ipotesi fantascifica, ma non troppo, proposta dalla trama del film "Total Recall" ovvero una vacanza (a pagamento) sul pianeta Marte, restando comodamente seduti in poltrona.

**L:** Non solo, ma un'altra chiave di lettura potrebbe essere che il potere del mondo, un domani, potrebbe essere nelle mani di un ingegnere elettronico o di un progettista di software. Si potrebbe addirittura creare una realtà migliore e più desiderabile di quella vera, al punto che questi personaggi avrebbero un potere enorme.

**MPV:** Credi che quest'aspetto del computer possa servire a esplorare o stimolare, in qualche modo, zone insolite della mente?

**L:** Beh non sono andato così oltre nel cercare delle spiegazioni... Mi piace pensare che il videogioco possa essere usato per conservare uno spazio da gioco giovane... come le fantasie di quando eravamo bambini, in cui tutto era possibile se per noi era vero... che è un fatto a suo modo importante... Mi stupisce però se negli ultimi tempi "total" e "recall" ome della giornata perché si possono fare tante cose in 24 ore, soprattutto per un ragazzo.

**MPV:** Hai figli?

**L:** No. Sono sposato, ma non ho ancora figli.

**MPV:** Beh in questo caso credo che, probabilmente, ci incontriamo a ripartire da computer o di videogiochi. Grazie Ligabue.

**L:** Ciao agli amici di K.

Mario Panda Veiello

# GAME power

10

Anno I n. 10 GAME POWER OTTOBRE 1992 Lit.

**THUNDERFORCE IV** (MD)

**E AXELAY** (SNES)

GLI SPARATUTTO  
NELLA NUOVA GENERAZIONE

**SONIC 2**



LE PRIME FOTO!

**BATMAN**

RETURNS

L'UOMO  
PIPISTRELLO  
E IL PINGUINO  
FINALMENTE  
SU LYNX

16  
PAGINE

**OUT OF THIS WORLD**

AL CINEMA CON IL SUPER NES

**CASTLEVANIA 3**

IL RITORNO DI DRACULA E TREVOR SUL NES

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS • LEMMINGS • EVANOE HOLYFIELD "REAL DEAL"  
BOXING • GATE OF THUNDER • KING OF THE MONSTERS 2 • LITTLE NEMO • THE DREAM  
MASTER • CAMELTRY • F1 CIRCUS SPECIAL '92 • NINJA GAIKEN • BATMAN • RETURN OF  
THE JOKER • SUPER F1 CIRCUS • XENON 2 • MONOPOLY • ADOAMS FAMILY

• GAME BOY • SEGA • MEGADRIIVE • GAME GEAR • SUPER NES • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO



# JOYSTICK

*fun*

V. Lorenteggio, 38 - Milano - Tel. 02/48952821 - Fax 02/48952819

## ❖ PC COMPATIBILI ❖

MiniTower/Desktop	286-20	386SX-25	386DX-25	386DX-33	486DX-33	486DX-33
Cache	NO	NO	NO	64Kb	64Kb	256Kb
Memoria RAM	2Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb
Floppy 3 1/2 1.44Mb	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Floppy 5 1/4 1.2 Mb	NO	NO	NO	SI	SI	SI
Hard Disk	42Mb	42Mb	105Mb	130Mb	130Mb	200Mb
Con. AT Bus Cache 2/8 Mb	NO	NO	NO	NO	NO	SI
VGA 800x600 256K 16c.	SI	SI	NO	NO	NO	NO
VGA 1024x768 1Mb 256C.	NO	NO	SI	SI	SI	NO
VGA 1024x768 2 Mb NCR	NO	NO	NO	NO	NO	SI
I/O 2S + 1P + 1G	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Mouse + tappetino	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Prezzo al Pubblico IVA incl.	1.090.000	1.450.000	2.050.000	2.360.000	3.150.000	4.825.000

## ❖ A M I G A ❖

### AMIGA 500 PLUS

+ 50 GIOCHI + joystick  
£ 650.000

### AMIGA 600

£ 699.000

Drive esterno £ 130.000

Genlock a partire da £ 298.000

Digitalizzatori

Estensioni di memoria

Tutto il software disponibile sul mercato

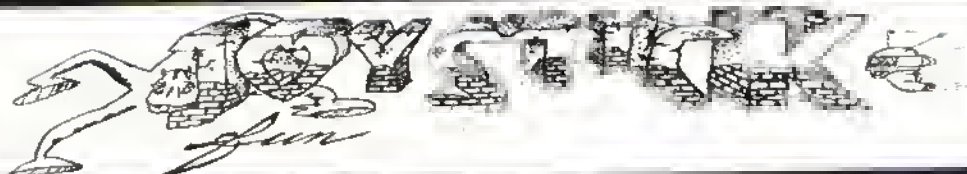
## STAMPANTI:

## NEC - STAR - EPSON

vasta gamma a partire da £ 375.000

## ACCESSORISTICA per AMIGA e PC

SOUND BLASTER 2.0, SOUND BLASTER PRO, COVOX SOUND MASTER,  
AD LIB, SCHEDE GRAFICHE, SCANNER A PREZZI IMBATTIBILI



# anteprima... LIVE LECTS

**Sono stati tre giorni di fuoco, ma alla fine Riccardo e Andrea sono tornati da Londra carichi delle novità che vi presentiamo in queste pagine...**

## Mirage Cyberdreams



**D**arkszed per Amiga è il biglietto di presentazione della società californiana per l'autunno '92. Questa conversione utilizza schermate grafiche interlacciate, il modo migliore per non perdere nulla dello splendido lavoro artistico realizzato da H.R. Giger (visualisti di *Alien*) appositamente per il gioco. La data d'uscita dovrebbe essere intorno a novembre.



Gli appassionati del genere cyberpunk possono preparare i joystick. Syd Mead, visualista di *Blade Runner*, ha collaborato con la Cyberdreams nella realizzazione di *CyberRace*, un simulatore di gare di velocità nel cosmo. Mead ha seguito il lavoro di produzione dal primo all'ultimo pixel. Le schermate proposte in anteprima danno filo da torcere a programmi come *Wing Commander 2*; resta da vedere se il prodotto finale sarà sufficientemente veloce. Attendetelo verso Natale.

## Krisalis

**I**l piano delle uscite autunnali della Krisalis si presenta ben fornito e zeppo di titoli interessanti. Tra questi, due riguardano simulazioni di gruppi di uomini impegnati in combattimento nel prossimo futuro. Si tratta di *Laser Squad*, versione PC del famoso gioco di combattimento tattico pubblicato su Amiga 3 anni fa, e di *Shadowlands*, il secondo gioco ad utilizzare il celebrato sistema Photoscape dopo l'avventura fantasy *Shadowlands*. Con una trama ispirata direttamente da *Aliens*, *Shadowlands* potrebbe rivelarsi uno dei più grossi hit dell'autunno. A dicembre per Amiga e PC.

Anche gli appassionati di calcio hanno due titoli tra i quali scegliere. Il meno convenzionale è *Soccer Kid*, un inedito cocktail tra i giochi di calcio tradizionali e i giochi di piattaforma; è atteso per la primavera del '93. *Graham Taylor Soccer Challenge* è invece un gioco di gestione manageriale che vede il giocatore navigare al timone di una squadra nell'infido mare delle competizioni nazionali ed internazionali. Inizio ottobre la data di pubblicazione.

Con *Sabre Team* si torna a combattere, ma nella difficile arena delle moderne operazioni antiterrorismo. Anche in questo caso abbiamo ai nostri ordini una squadra di uomini che possiamo equipaggiare con un plethra di armi e gadget e lanciare all'attacco in cinque missioni diverse, dalla giungla all'ambasciata occupata. *Arabian Nights*, infine, è un platform con la trama che ricorda un po' *Prince of Persia* e 15 livelli di nemici tratti dalle *Mille e una Notte*.

## Renegade

**L**a società di *Gods, Fire & Ice*, *Sensible Soccer* e *Speedball II* riparte all'attacco con *Sensible Soccer 2.1*, versione migliorata del rivale di *Kick Off*. In Inghilterra i possessori della vecchia edizione possono ottenere quella nuova restituendo i dischetti e pagando appena 4 sterline. Mentre scriviamo non è ancora stato deciso se in Italia sarà possibile effettuare un'operazione analoga.



A dicembre uscirà la versione Amiga di *The Chaos Engine*, il nuovo ed atesissimo gioco dei Bitmap Brothers. Si tratta di una complessa avventura arcade ambientata in una magione vittoriana dove una distorsione spazio/temporale ha provocato, appunto, il caos. Per uno o due giocatori. La versione PC dovrà attendere ancora qualche mese prima di vedere la luce.

I fan di Eric Matthews e Bros. potranno inoltre lustrarsi gli occhi con *The Best of the Bitmap Brothers*, una collezione che include megahit del calibro di *Xenon*, *Cadaveri* e *Speedball II*. Purtroppo solo per PC. Sempre per PC e compatibili è prevista la conversione di *Fire and Ice*, il bellissimo e coloratissimo platform che tanto entusiasmo ha suscitato prima dell'estate con la versione Amiga. Sugli scaffali a gennaio.

## Psygnosis

**A**rmour-Geddon II è il seguito del gioco con grafica 3D poligonale pubblicato un anno e mezzo fa. Le routine grafiche sono state velocizzate e al già vasto parco armi/veicoli sono stati aggiunti nuovi elementi. Previsto per novembre.



*Combat Air Patrol* vi pone al comando di un aereo imbarcato su una portaerei americana durante la Guerra del Golfo. Potete scegliere se pilotare un F-14 o un F-18 e intraprendere tutta la campagna completa. L'enfasi del programma è posta più sulla giocabilità che sull'accuratezza della simulazione, mentre la grafica dovrebbe rispettare gli standard qualitativi a cui ci ha abituato la Psygnosis.

*Shadow of the Beast III* è il nuovo capitolo della saga fantasy/picchiaduro. Il protagonista deve affrontare niente meno che il Signore delle Bestie in persona. Con centinaia di colori contemporaneamente sullo schermo, 800K di musica e 8 livelli di scorrimento parallattico la Psygnosis sembra intenzionata a dimostrare una volta di più la sua abilità nello sfruttare fino all'ultimo bit le capacità della macchina.

*Creepers* potrebbe sostituire *Lemmings* nei cuori dei videogiocatori. Ancora una volta una tribù di esserini (in questo caso piccoli bruchi) è in marcia attraverso un territorio infernale pieno di insidie. Il giocatore deve utilizzare intelligentemente gli attrezzi a disposizione (ventagli, trampolini ecc...) per sventare tutte le minacce e permettere ai bruchi di trasformarsi in magnifiche farfalle. La versione PC (per ora l'unica prevista) conterrà 80 livelli e vanterà grafica VGA a 256 colori. Data d'uscita: novembre.

Un complesso sotterraneo segreto, alieni cattivissimi e robot alleati muniti di armi sofisticatissime sono i protagonisti di *Cytron*, uno sparatutto con vista dall'alto che segna la scia del successo di *Alien Breed*. Nel gioco il giocatore non si limita a premere il bottone di fuoco ma può interagire con l'ambiente premendo bottoni e accedendo a stazioni informative collegate con il computer centrale. Particolare non secondario: il robot protagonista è schizofrenico.

Il titolo più atteso di tutti è però *Lemmings 2*: con un'intro cartonesca che vede i lemmings scimmiettare Schwarzenegger in *Terminator 2* e un sacco di azioni nuove da far compiere ai simpatici roditori, state pur certi che avremo da divertirvi ancora per un bel po' di tempo.



# anteprime. ECTS

## Konami

### Loricel

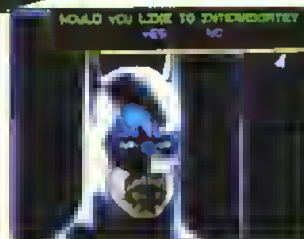
**L**a software house transalpina, famosa per i discreti titoli sportivi *Tennis Cup 1 e 2* e per il bellissimo *Jim Power*, ha in serbo diverse novità per il futuro, a cominciare da *D-Day*, simulazione bellica basata (indovinate un po') sul mitico sbarco in Normandia del 6 giugno 1944. La particolarità che dovrebbe distinguere *D-Day* dalla concorrenza è data dalla possibilità di vivere quel giorno nei panni di differenti soldati; questo, in termini pratici, significa che dovrete guidare carri armati o jeep, pilotare aeroplani, lottare corpo a corpo con la fanteria o lanciarsi con il paracadute. Se volete saperne di più non vi resta che aspettare la fine del mese, data d'uscita delle versioni PC (EGA/VGA) ST e Amiga (1 Mega).

Di genere completamente diverso *Best of the Best. Championship Karate - Panza Gold Edition*, versione ampliata del buon vecchio *Panza Kick Boxing*, picchiaduro sportivo dalle animazioni strepitose "alla *Prince of Persia* uscito qualche annetto or sono e dedicato ad André Panza, campione del mondo di Kickboxing. Da segnalare, oltre al titolo chilometrico, la possibilità di scegliere fra 22 lottatori diversi e un sacco di opzioni nuove di pacca. Nei negozi il 1° Dicembre per Amiga, ST e PC.

Visto che stiamo parlando di titoli sportivi citiamo anche *International Table Tennis*, mitico gioco di ping pong disponibile a metà dicembre per Amiga e ST. Periodo in cui uscirà anche *Thierry Magnaldi Rally Cross*, crinesimo gioco su licenza: il protagonista questa volta è uno dei più forti motociclisti enduro in attività e con più di 70 frame d'animazione per il mezzo dello sprite principale e la possibilità di giocare in due contemporaneamente, potete stare più certi che i motociclisti avranno pane per i loro denti.

Anche nel settore arcade la Loricel è discretamente attiva: mentre non sono state ancora fissate le date d'uscita di *Doc Malone*, il seguito di *Jim Power* (Amiga e PC), e *Dizzy Bros*, un platform dal look alquanto fumettoso, per poter giocare a *The Cartoons* su Amiga, ST e PC, dobbiamo aspettare solo un paio di mesi. In pratica si tratta del solito arcade strategico "alla *Humans*", ma da quello che abbiamo visto la giocabilità promette di essere davvero sorprendente.

Chiude la carrellata *The Entity*, un arcade adventure con 32 colori su schermo, 1,7 mega di grafica e 1 mega di sonoro. La versione Amiga dovrebbe essere disponibile a fine Novembre, mentre quella PC, per il momento, è stata solo annunciata.



*Returns*, le schermate mostrate a Londra sembrano promettere una grafica di prima qualità (ovviamente con i 256 colori VGA). In grado di catturare l'atmosfera del film di Tim Burton. Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, si tratterà di un'avventura dinamica in cui controllerete il giustiziere mascherato nel tentativo di impedire i piani criminali di Penguin. Durante il gioco avrete la possibilità di utilizzare il computer di Batman per investigare sugli indizi in vostro possesso, e la Bat-cintura sarà a vostra disposizione, rifornita di ogni sorta di bal-aggoglio.

Era ora! Tutti gli appassionati di supereroi potranno finalmente rivivere le gesta dei loro beniamini in *Champions*, il primo gioco di ruolo su computer interamente dedicato agli eroi con superpoteri. Basato su un set di regole da tavolo omonimo, molto famoso negli Stati Uniti, *Champions* con il suo sistema di generazione dei personaggi a punti, vi permetterà di ricreare qualsiasi super potere abbiate trovato nei fumetti. Il sistema di combattimento sarà molto dettagliato e l'interazione con i personaggi utilizzerà un sistema nuovo in grado di analizzare lo stato emotivo dei personaggi.

Se *NFL* vi era piaciuto, *NFL Video Master Football* vi farà letteralmente impazzire. Dozzine di azioni di gioco digitalizzate vi faranno rivivere le partite come se foste allo stadio. Un esclusivo sistema di multitasking vi consentirà di allenare tutte le 28 squadre della National Football League. La Konami punta molto sulla licenza *NFL* ed effettivamente poter giocare con Joe Montana o Dan Marino è pur sempre una bella soddisfazione.

Se questi prodotti solleticano la vostra fantasia, il piano delle uscite della Konami è il seguente: *Elite II* sarà disponibile a partire da novembre, prima per l'Amiga e poi per il PC. *Batman Returns* uscirà per PC in novembre, con le versioni Amiga e ST previste per febbraio. *NFL Video* uscirà solo per PC a novembre, mentre la data di uscita di *Champions* deve essere ancora stabilita.

## Team 17

**L**a più grande sorpresa dell'anno: un gruppo di programmatori di demo comincia a pubblicare giochi e sbraglia la concorrenza di case ben più quotate e famose. All'ECTS autunnale Martin Brown & C. non erano presenti con uno stand proprio, ma si sono fatti scovare, ugualmente rivelandoci tutti i segreti dei loro prossimi lavori. Ovviamente Martin ha posto l'accento su *Assassin*, che ha definito come il miglior gioco finora pubblicato dal Team 17. Il demo che abbiamo visto conferma l'impressione di un gioco di qualità superba, ma quello che impressiona veramente è *Superfrog*, un fantastico platform che sembra avere tutte le carte in regola per far mangiare la polvere a fomiche ninfa idraulici italiani e porcospini ipervitaminizzati. Il vero colpo di genio è rappresentato da *Alien Breed. Special Edition '92*. Per tutti coloro che avevano terminato *Alien Breed*, il Team 17 ha preparato un'edizione speciale, piccata come un budget, che conterà dodici livelli (i sei della precedente edizione più sei completamente nuovi); tutto questo nell'attesa di *Alien Breed 2* che uscirà l'anno prossimo.



Se avete già sbavato davanti al mitico gioco la conversione di *Street Fighter 2* per Super NES e già tremate pensando al lavoro (scempio?) che con tutta probabilità svolgerà la Ocean per la conversione Amiga, non temete! Un nuovo gruppo di programmatori del Team 17 sta lavorando a *Body Blows*: un megapicchiaduro con dieci personaggi fra cui scegliere, una trama avvincente (speciammo!) e caratteristiche tecniche da paura (da Team 17!).

## 21st Century Entertainment

**T**rovare una software-house nel panorama degli home computer che costruisca la propria fortuna su un flipper è perlomeno strano. Nel caso della 21st Century Entertainment, però, la cosa non deve sorprendere. *Pinball Dreams* è stato un successo e oltretutto il primo flipper su home computer ad essere realmente giocabile. Sfruttando il successo attuale, la 21st sta per pubblicare *Pinball Fantasies*, il seguito di *Pinball Dreams*, con quattro flipper completamente nuovi e più ampi, fino a otto giocatori e musiche ed effetti sonori in abbondanza.

Naturalmente le novità non finiscono qui, i possessori di PC potranno godere delle emozioni di *Pinball Dreams* fra non molto e, oltre, oltre, anche su PC verrà mantenuto lo straordinario scrolling a 50 frame per secondo.

L'uscita di *Pinball Fantasies* è prevista per questo mese, mentre per *Pinball Dreams* su PC bisognerà attendere ancora qualche mese.





# the DISNEY ANIMATION studio



VI ASPETTIAMO  
AL PAD. 42  
STAND B10

Il software "The Animation Studio" vi permette di creare i vostri disegni animati personali, utilizzando tutte le caratteristiche tecniche di animazione degli studi DISNEY. Con l'effetto "carta velina" potete vedere in trasparenza più disegni sovrapposti; inoltre avete la possibilità di disporre le immagini nell'ordine voluto e controllarne la durata di apparizione. Potete anche applicare ai vostri disegni la tecnica dello "squash & stretch" (schiacciamento e distensione) e imparare facilmente ad eseguire animazioni dal movimento fluido e continuo. Per colorare i vostri disegni animati vi è la gamma di colori offerti dalle schede grafiche VGA, MCGA, EGA, CGA e Tandy. Grazie alla biblioteca degli effetti sonori potete infine dare il tocco finale ai vostri disegni animati... Il programma "THE ANIMATION STUDIO" è una fonte inesauribile di possibilità!

Disponibile su PC & compatibili e Amiga.

## THE SOUND SOURCE

collegata al tuo PC, produce  
le voci dei tuoi eroi offrendo  
effetti musicali  
e sonori  
fenomenali.



Disney  
SOFTWARE



SILENT SOFTWARE INC.

☐ Desidero ricevere una documentazione  
gratuita sulla gamma di giochi Disney.

NOME E COGNOME \_\_\_\_\_

INDIRIZZO \_\_\_\_\_

TEL. \_\_\_\_\_

Distribuito da



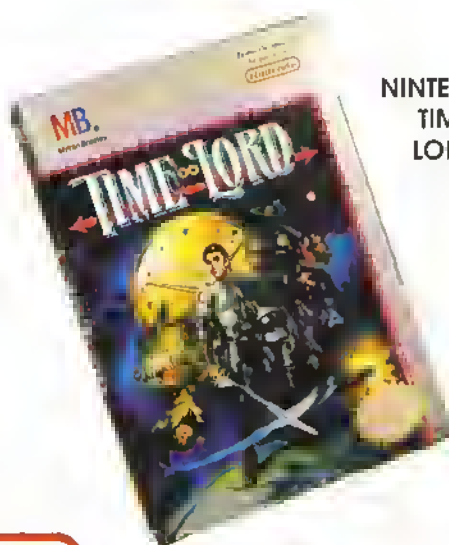
Tagliando da spedire a C.T.O. Spa - Via Piemonte 7/F - 40069 ZOLA PRETOSA (BO)

***Dimmi che Nintendo giochi e ti dirò chi sei.***

**NINTENDO  
CALIFORNIA  
GAMES**



**NINTENDO  
TIME  
LORD**



**Nintendo**

**NINTENDO  
MARBLE  
MADNESS**



**NINTENDO  
DIGGER**



Se hai scelto CALIFORNIA GAMES non ci sono dubbi: ad un tipo come te basta chiudere gli occhi per vedersi subito con un freesbee in mano e lo skateboord ai piedi su un boulevard di Los Angeles. Se hai optato per MARBLE MADNESS, sei invece una persona che ama le sfide impossibili. Il tuo motto è: "Quando il gioco si fa difficile, io mi esalto!"

La tua scelta è caduta su TIME LORD? Allora hai una personalità decisamente originale. Per te la vita è un viaggio senza tempo e la fantasia il tuo pane quotidiano. Infine, se hai scelto DIGGER sei un vero avventuriero. Il pericolo è il tuo mestiere e non c'è avversario che ti spaventi. C'è però anche un'altra possibilità: che tu abbia scelto tutti e quattro i Nintendo. In questo caso, complimenti. La tua voglia di divertirti non ha confini!

**MB**

## Ocean

**L**a casa inglese, numero uno come vendite nel Regno Unito, presentava tre licenze d'eccezione. Innanzitutto per Natale sarà disponibile il sequel di *World Wrestling Federation*, con più di 62 mosse disponibili per ciascun wrestler. Due giocatori potranno unirsi per affrontare una coppia avversaria oppure sfidarsi one-on-one. Sicuramente la Ocean si è garantita un altro record di vendite con questo prodotto che sarà disponibile su tutti i maggiori formati; speriamo che la qualità sia all'altezza del solito tam-tam scatenato intorno ai giochi Ocean.

*Cool World* il cartoon che propone una versione a due dimensioni di Kim Rasinger verrà trasformato in videogioco dalla Ocean. Come al solito, per sopperire alla mancanza di idee migliori, alla Ocean hanno pensato di realizzare un platform che disporrà di 12 livelli, grafica in stile cartoon e una sequenza introduttiva con la bellissima Holli.

*Lethal Weapon 3*, terzo episodio di una fortunatissima serie viene rappresentato durante questa stagione cinematografica nei cinema di tutta Europa e la Ocean si è aggiudicata la licenza per portare i due protagonisti della serie in un videogioco. *Lethal Weapon* sarà uno shoot 'em up con quattro missioni da completare, in cui guiderete il dinamico duo Gibson-Glover.

## Millenium

**O**ltre a *The Aquatic Games* e *Rome AD92*, recensiti in questo numero, la Millenium presentava anche *Daughter of Serpents*. Ambientata in Egitto, più precisamente ad Alessandria, questa avventura riprende i temi lovecraftiani incontrati in *The Hound of Shadow*, un gioco abbastanza datato, la cui interfaccia utente è stata riveduta e corretta per aggiornarla agli ultimi sviluppi del mercato. Con funzioni di ipertesto, grafica a tutto schermo e un'attenzione maniacale per i dettagli, *Daughter of Serpents* promette di far trascorrere diverse notti insonni a tutti gli appassionati del genere. Il gioco sarà disponibile a novembre per PC, con la versione Amiga prevista per febbraio.

Udite, udite: le avventure di James Pond non sono finite: la Millenium ha infatti annunciato l'uscita di *Splash Jordan* sull'Amiga. Se non state più nella pelle dalla voglia di giocare, rilassatevi: l'uscita è prevista per il marzo del '93.



## Electronic Arts

**L**o stand della software house americana era con tutta probabilità il più grande e suntuoso di tutto l'ECTS. Non c'è da stupirsi, se si considera che l'EA sta ottenendo sempre più successi, sia nei prodotti su floppy che in quelli su cartuccia. Il numero di titoli presentati o annunciati è altissimo, vediamo di capire cosa ci riserva la più grande software d'oltreoceano per i prossimi mesi.

Per gli amanti dei robotoni è in arrivo un mega-gioco: *Ultrabots*, simulatore di mech ultra-realistico: disponibile a partire da dicembre per il PC. Nel gioco guiderete un campo di allenamento in cui la razza umana sta cercando di studiare il funzionamento di alcuni robot alieni da combattimento che avevano attaccato la Terra. La visuale sarà in prima persona e, per ottenere un maggior realismo, la grafica sfrutterà la tecnica del ray-tracing.

Da una licenza per lo sfruttamento di *Warhammer 40.000* della Games Workshop, la EA pubblicherà in gennaio per Amiga e PC *Space Hulk*, un gioco che riprenderà le regole del gioco da tavolo mettendo il giocatore a capo di una squadra di Space Marine. Tutti i combattimenti si svolgeranno in 3D e i giocatori dovranno pianificare le loro mosse in anticipo per evitare le imboscate degli alieni.

Tutti gli estimatori dei giochi per console saranno felici di apprendere che *Road Rash* sarà disponibile in novembre per Amiga. Questo simulatore di acade di gara motociclistica vi vedrà impegnati in folle corse attraverso le strade degli Stati Uniti, nel tentativo di guadagnare più soldi possibili per riparare la vostra motocicletta, migliorarla e... pagare le multe per eccesso di velocità!

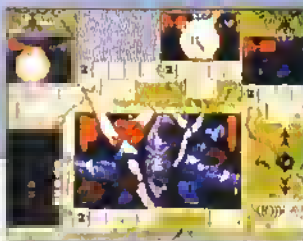
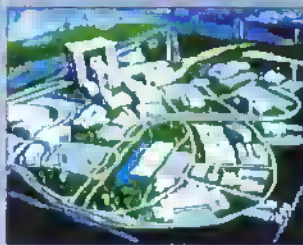
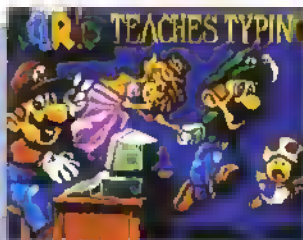
Anche se presso la nostra redazione non ha riscosso un grande successo, sembra che *Risky Woods* per Amiga abbia venduto abbastanza bene, tanto da convincere la EA a mettere in cantiere la versione per PC. Dovreste trovarlo nei negozi già in questi giorni.

Sperando che la nuova crisi in Irak non abbia scatenato un altro conflitto, la EA presenterà la sua versione di *Desert Strike* per Amiga in dicembre. La conversione da Megadrive è stata curata da Gary Roberts che in precedenza aveva già realizzato *John Madden* per Amiga. Al comando di un elicottero Apache dovrete tenere alta la bandiera delle forze alleate in un misto di shoot 'em up e strategia.

Ormai le case di software non sanno più dove andare a pescare le licenze per ottenere dei prodotti di sicuro successo. Questa volta siamo arrivati ad una licenza di una rivista, per l'esattezza *Car and Driver* che darà vita all'omonimo gioco di simulazione automobilistica, in cui potrete scegliere fra una decina di auto sportive da pilotare. Le prestazioni delle auto in gioco rispecchieranno fedelmente quelle reali. La grafica sarà una fantastica Super VGA 640x400 a 256 colori e disporrà di un misto di poligoni sfumati e sprite per ottenere un risultato iperrealistico. L'uscita è prevista in novembre per il PC.

Come certamente saprete, la Electronic Arts è anche uno dei maggiori distributori di case indipendenti e, in Europa, si occupa dei prodotti della Interplay. Oltre al già annunciato *Buzz Aldrin's Race Into Space* che dovrebbe vedere la luce in novembre, la casa californiana presentava *Castles II: Siege & Conquest* per PC, il seguito di *Castles*, titolo che a suo tempo aveva riscosso pareri discreti nelle recensioni delle riviste di settore. In *Castles II* dovrete vincere la guerra fra i pretendenti al trono lasciato vacante da Re Carlo d'Inghilterra, il sistema del primo gioco è stato arricchito di molti elementi nuovi e ora oltre a dover costruire castelli potete assediarli, stringere alleanze, inviare spie, scavare miniere e così via.

Mario sta per traslocare! Sembra impossibile, ma la Interplay sta per lanciare *Mano Typing* per gli MS/DOS compatibili, un programma educativo in cui l'idraulico italiano insegna a scrivere a macchina, ovviamente a modo suo!





# anteprime ECTS

## Microprose



**L**a regina americana delle simulazioni non sfigurava certo in questo ECTS versione autunnale. Sui numerosi monitor dello stand abbiamo potuto ammirare le ultime realizzazioni della casa che riesce da due anni a questa parte a mantenere gli standard qualitativi più alti del mercato.

In prima linea faceva bella mostra di sé *F-15 III Strike Eagle*, la terza edizione di quello che con tutta probabilità è il simulatore di volo più famoso di tutti i tempi. Fra le novità che troverete in *F-15 III* spicca la nuova tecnica di realizzazione grafica che miscela poligoni e bitmap per ottenere un realismo "senza eguali". Da quello che abbiamo visto le dichiarazioni Microprose non sembrano per nulla esagerate; all'ottima grafica si aggiunge la possibilità di volare in due sullo stesso velivolo (un pilota e un co-pilota addetto ai sistemi d'arma), testa a testa con un amico e in due, su due aerei differenti, nella stessa missione. L'uscita di *F-15 III* è imminente su PC e prevista per i primi mesi del '93 su Amiga.

Non volendo lasciare campo aperto a Sierra e Lucas Arts, la Microprose si getta nella mischia delle avventure animate con *Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender*. Già dal titolo è possibile intuire la vena dichiaratamente umoristica di quest'avventura che vede Rex Nebular, astronauta playboy, impegnato in una pericolosa missione che lo porterà ad esplorare Terre Androgene, un pianeta abitato da una razza aliena composta interamente da donne. Fra le caratteristiche troviamo i soliti 256 colori VGA e il parlato digitalizzato sincronizzato con i movimenti delle labbra dei protagonisti. L'interfaccia sarà la solita "punta e clicca" comune alla stragrande maggioranza delle avventure animate e l'uscita è prevista, solo per il PC, nel mese in corso.

Continuando la serie di simulazioni belliche ad alto livello di realismo, la Microprose propone *Task Force 1942*, primo titolo di una nuova serie di simulazioni sulla Seconda Guerra Mondiale ambientate nel Pacifico. Inutile dire che in questo campo la Microprose non è seconda a nessuno e che il prodotto si rivelerà sicuramente un successo per tutti gli appassionati del genere. Uscita prevista: novembre '92 per MS/DOS.

Dopo l'imponente *Darklands*, la Microprose ritenta la strada dei giochi di ruolo con *The Legacy*, GdR horror programmatto dai maghi della Magnetic Scrolls. Ambientato in una casa stregata del New England, *The Legacy* utilizza delle schermate grafiche viste sinora solo nei prodotti per CD-ROM. Considerando la qualità dei precedenti prodotti Magnetic Scrolls è lecito aspettarsi un vero e proprio capolavoro. I possessori di PC potranno ammirare i risultati a novembre, mentre gli amighisti dovranno attendere fino alla primavera del prossimo anno.

Se nei simulatori di volo i decolli e gli atterraggi rappresentano per voi un problema insopportabile, *Harner Jump Jet* potrebbe fare al caso vostro. Potrete pilotare sia la versione britannica che quella americana del jet a decollo verticale più famoso del mondo in questo simulatore di volo, che utilizzerà la tecnica di ombreggiatura Courad per riprodurre un paesaggio frastale di ineguagliabile bellezza. Il gioco sarà disponibile prima per PC e poi per Amiga, rispettivamente a novembre e nella primavera del '93.

Altri prodotti annunciati dalla Microprose sono: *Mantis*, un simulatore di caccia spaziale che sarà disponibile per Amiga e PC (date ancora da confermare); *Gunship 2000*, simulatore di elicotteri Apache disponibile per Amiga a partire da dicembre; *ATAC* che simulerà la guerra ai narcotrafficienti (e di cui abbiamo già parlato diffusamente) dovrebbe essere disponibile per PC già mentre state leggendo, mentre la versione Amiga arriverà nella primavera del '93.

Dulcis in fundo, *Grand Prix*, la versione PC del capolavoro automobilistico di Geoff Crammond, dovrebbe arrivare sugli scaffali dei negozi a novembre.

## Sierra On Line

**M**olte novità dalla casa che ci ha regalato le esilaranti avventure di *Leisure Suit Larry*. Innanzitutto l'attesa per il primo gioco di ruolo della Dynamix sembra sia per finire: *Beirayal at Kronor* dovrebbe uscire alla fine del mese per il PC.

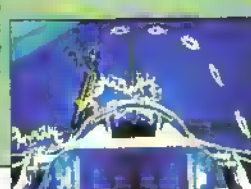
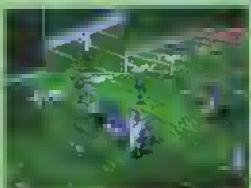
Gli estimatori di Roberta Williams saranno felici di apprendere che *King Quest VI* sarà presto disponibile per il loro PC. L'avventura, che promette di essere la più vasta mai creata dalla Sierra, potrà vantare una grafica migliore rispetto a quella già eccellente dell'episodio precedente, tonnellate di animazioni, più di un finale (a seconda di quanto impegno dedicherete alla risoluzione dell'avventura) e nuove isole da esplorare.

La serie *Great War Planes*, già famosa per *Red Baron* e  *Aces of the Pacific*, si arricchirà fra poco di numerosi prodotti: *Red Baron Mission Builder* aggiungerà nuovi assi, nuovi aerei e nuove missioni al capolavoro sulla Prima Guerra Mondiale; in *RAF in the Pacific*, invece, potrete guidare i piloti dell'aviazione reale britannica contro gli Zero giapponesi. Il prodotto più innovativo, che per il momento è stato solo annunciato, è *World War 2: 1946*, simulatore bellico di un ipotetico conflitto aereo che si sarebbe potuto svolgere se gli americani avessero deciso di non sganciare le atomiche in Giappone.

La Dynamix entra nel campo dei simulatori sportivi con *Front Page Sports: American Football*, l'ennesimo simulatore di football americano, che cercherà di avere la meglio sulla nutritissima concorrenza grazie agli oltre 200 schemi di gioco disponibili (tutti modificabili ed editabili a piacimento) e agli oltre 8000 quadri di animazione.

*Space Quest V* è un altro degli innumerevoli sequel che la Sierra sembra sfornare senza sosta. Nel quinto episodio della serie guiderete ancora Roger Wilco, questa volta impegnato nel ruolo di comandante di astronave; l'umorismo Sierra è garantito.

Se leggendo le storie di Archimede Pitagorico sognavate ad occhi aperti, *Incredible Machine* potrebbe fare al caso vostro: oltre 50 parti differenti da assemblare a vostro piacimento sullo schermo fino a dar vita ad una macchina funzionante! Il gioco offrirà più di 100 livelli differenti in cui dovrete raggiungere obiettivi come liberare un gatto da una gabbia o far precipitare una palla in un catino d'acqua (sembra di parlare delle trappole di Willie il coyote). Il gioco sarà disponibile per PC e la data di pubblicazione non è ancora stata comunicata.



## Coktel Vision



**S**e c'è una cosa da dire dei giochi programmati dalle case francesi, è che la veste grafica dei loro prodotti è sempre eccellente. La visita allo stand della Coktel Vision ha confermato questa impressione.

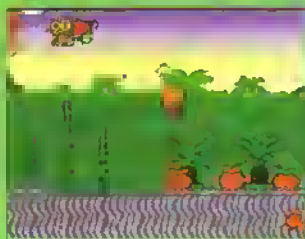
I nuovi prodotti presentati erano tre: *Inca*, *Ween* e *Gobblins 2*. Di *Inca* abbiamo già parlato ma, per il momento, l'incredibile grafica e il fantastico sonoro non sembrano essere sostenuti da una giocabilità all'altezza; un problema che sembra affliggere la maggioranza dei prodotti su CD-ROM. Non resta che sperare nella fase di playtesting per quel qualcosa in più che potrebbe far decollare il prodotto. Previsto a novembre per PC CD-ROM e hard disk e nel '93 per CD-I.

*Ween* è, invece, un titolo molto più classico: un'avventura con interfaccia "punta e clicca" in cui dovremo scoprire gli oscuri segreti di una profezia che incombe sul nostro destino. In uscita in questi giorni su tutti i formati.

Per quanto riguarda *Gobblins 2* non c'è molto da aggiungere rispetto a ciò che è stato già detto riguardo al primo episodio. L'unica differenza è rappresentata dai protagonisti che sono solo due, ma devono collaborare molto più strettamente per risolvere i problemi che intralciano il loro cammino. A novembre per tutti i formati 16 bit.



## Hudson Soft

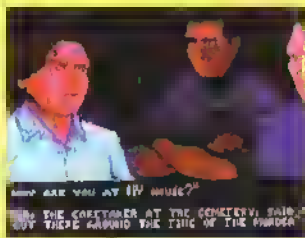


**L**a casa giapponese che ora fa base in Germania non era presente all'ECTS, ma in redazione ci è pervenuto un dischetto con due livelli dimostrativi di *BC Kid*. Il gioco si preannuncia fantastico e la conversione da PC Engine ha mantenuto intatte grafica e giocabilità. Il team di programmatori è lo stesso di *Turrican 1 e 2*.

## Core Design

**L**a Core Design, dopo aver sbancato nei platform con *Premiere* e nei giochi di guida con *Jaguar*, tenta la carta dell'avventura con *Darkmere*, un gioco in 3D isometrico che vi pone alla guida di Ebryn, nella sua ricerca degli oscuri segreti della maledizione di Darkmere. Il sistema di controllo del personaggio sarà facilissimo; in questo campo la Core trova un valido concorrente in *Legend della Mindscape* che può vantare un validissimo sistema magico. Speriamo che la concorrenza sproni i programmatori a realizzare un prodotto di alta qualità. A guadagnarci saremmo noi!

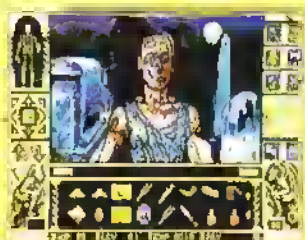
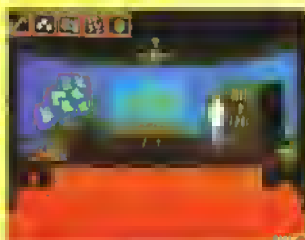
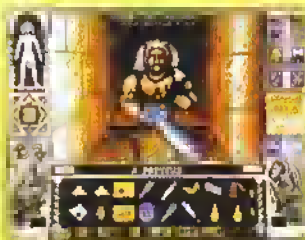
## Accolade



**S**e gli orrori di *Elvira* e *Elvira II* non vi sono bastati, la Horrorsoft ha già preparato per voi *Waxworks*, un'avventura ambientata in una casa degli orrori, popolata da statue di cera che hanno il potere di trascinarvi nel loro mondo... Alla fine di ottobre potrete giocarlo su PC, la versione Amiga è invece annunciata per la metà di novembre.

Dopo *Gateway*, avventura fantascientifica abbastanza "seriosa", la Legend propone *Spring Break* un'avventura stile "Vacanze assolate in California" con bulli, pube e surfisti incalliti. Per giocarlo su PC dovete aspettare fino a novembre.

Se, come chi scrive, impazzite per i romanzi di Stephen King, *The Dark Half*, per PC a novembre, realizzerà molti dei vostri sogni. Basato sul best-seller *La Metà Oscura*, sarà un'avventura in cui interpreterete George Stark, il protagonista del romanzo. Abbiamo alcuni dubbi sull'implementazione della trama in un gioco per computer, comunque...



*Zyconix*, un clone di *Tetris* molto più difficile, sarà disponibile sia per Amiga che per PC a metà novembre. Sicuramente non vincerà il premio per il gioco più originale dell'anno, ma sembra divertente.

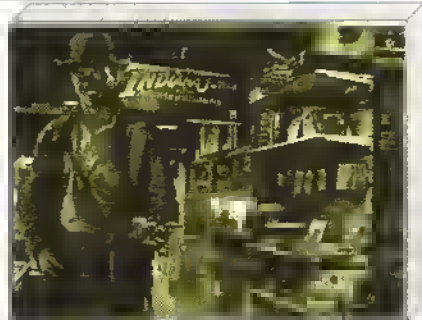


# B.C.S.

BASIC COMPUTER SYSTEM

VIA MONTEGANI,11  
20141 MILANO

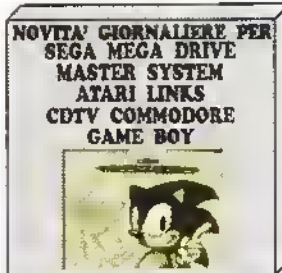
TEL.(02) 8464960 R.A.  
FAX (02) 89502102



## VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA



**NOVITA' SEMPRE  
IN ANTEPRIMA**



**NOVITA' GIORNALIERE PER  
SEGA MEGA DRIVE  
MASTER SYSTEM  
ATARI LINKS  
CDTV COMMODORE  
GAME BOY**



**PIU' DI 3.000 GIOCHI  
PER IBM E COMPATIBILI**



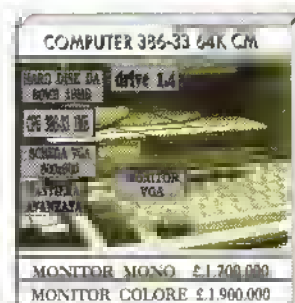
**AMIGA 600 £.580.000**



**AMIGA 2000 V.2.05  
A £.1.250.000**



**PIU' DI 10.000 ARTICOLI  
A MAGAZZINO IN PRONTA  
CONSEGNA**



**COMPUTER 386-33 64K CM**

**HARD DISK DA  
BONUS 10MB**

**CPU 386-33 100**

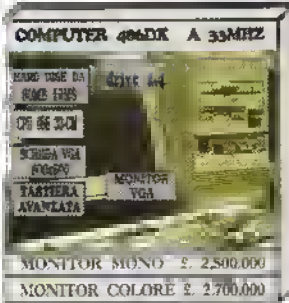
**SCHEMA VGA  
ADVANCED**

**TASTIERA  
AVANZATA**

**MONITOR MONO £.1.700.000  
MONITOR COLORE £.1.900.000**



**STAMPANTI A PARTIRE DA  
£.250.000**



**COMPUTER 486DX A 33MHZ**

**HARD DISK DA  
BONUS 10MB**

**CPU 486 33MHZ**

**SCHEMA VGA  
ADVANCED**

**TASTIERA  
AVANZATA**

**MONITOR MONO £.2.500.000  
MONITOR COLORE £.2.700.000**

### **RICHIEDI IL CATALOGO ILLUSTRATO GRATIS !!!**

**I PREZZI SONO IVA INCLUSA  
GARANZIA DA UNO A TRE ANNI  
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE  
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE  
SCONTI PER I SIG. RIVENDITORI  
PERSONAL IBM COMPATIBILI E FAX**

**COMPILARE E INVIARE PER RICEVERE GRATIS IL CATALOGO ILLUSTRATO**

**CHIEDI IL CATALOGO**

**NOME E COGNOME** \_\_\_\_\_

**INDIRIZZO** \_\_\_\_\_

**CITTA', CAP E PROVINCIA** \_\_\_\_\_

**PREFISSO E N. TELEFONICO** \_\_\_\_\_

**TIPO COMPUTER** \_\_\_\_\_

**ALLEGARE FRANCOBOLLO PER LA SPEDIZIONE**

**ORARIO 9,30-12,30 15,00-19,00 LUNEDI' MATTINA CHIUSO**



A screenshot from the game 'Might and Magic: The Dark Alliance'. It shows a character in a red tunic and a grid of icons, likely representing a party or inventory.

Per gli amanti delle avventure/RPG la New World Computing presentava *Claws of Xeen*, il quarto episodio di *Might & Magic*, che promette di essere ancora più vasto del predecessore: preparatevi a parecchie notti in bianco!

La US Gold ha firmato un accordo con la Attic Software, una casa tedesca, per la pubblicazione di una serie di GdR basati su *Uno Sguardo Nel*



Buto, un gioco di ruolo tradotto in italiano, che in Germania ha riscosso un considerevole successo di vendite. Il primo titolo sarà *Blade of Destiny* e disporrà di un eccellente sistema di skill.

# AME GIOCANDO GAME

EDIZIONE N°1000 - Via Roma - Palermo, Italia - Tel. 091 51415111 - Fax 091 51415111

## Distributore per l'ITALIA

### NEO-GEO®

**OK IL PREZZO È GIUSTO**

I console più joystick, preso scarti, adattatore 220V.  
 più uno di queste 4 cassette in omaggio solo a £. 480.000

**ABONNARSI CONVIENE!**  
 Entra a far parte del  
**CLUB NEO - GEO**

Con sole £ 1370 al giorno potrai noleggiare una cassetta a tuo scelta che ti verrà sostituito ogni mese per 12 mesi

L'Abbonato ha diritto allo sconto "del 15%" su tutti i prodotti NEO GEO

Puoi noleggiare lo cassetta anch'esse non sei abbonato.

**NOVITÀ NOVITÀ NOVITÀ**

**NON CI CREDI ..... TELEFONA !**

**GIOCHI ELENCATI SONO GLI STESSI DELLA TUA SALA GIOCHI**

**Neo Geo®**  
 Emozioni Senza FINE

<http://specy.altervista.org/>

## anteprime. ECTS

Virgin

## Mindscape

**B**attletoads arriverà presto su Amiga! I rospacci che hanno osato sfidare le tartarughe su NES arriveranno anche sul 16 bit Commodore. Basato sul platform di successo per il NES Battletoads avrà 12 livelli, azione simultanea per 2 giocatori e 92 frame di animazione per il personaggio principale.

Outlander, un gioco ad ambientazione post-olocausto in cui dovete sconfiggere dei ribelli, che tentano di impadronirsi del segreto per realizzare la bomba atomica. Sarà disponibile quest'inverno. Il gioco vi porrà alla guida di una macchina sulle strade di un'America in ginocchio. Ovviamente non mancheranno sparatorie e inseguimenti a volontà.

Come certo sapete, la Mindscape ha terminato il suo rapporto con la Origin (recentemente acquistata dalla Electronic Arts) ma all'ECTS i prodotti della casa di Lord British erano ancora presentati nello stand Mindscape. Wing Commander per Amiga è ormai ininfluente, la velocità del programma è più o meno simile a quella di un 286 a 20 MHz e quella delle animazioni anche superiore (blitter doce!). Aspettatevi la recensione sul prossimo numero.

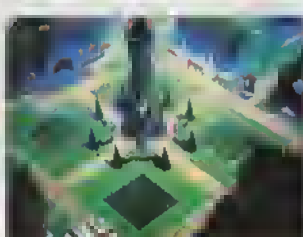
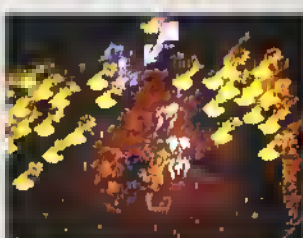
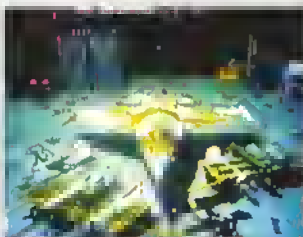
Strike Commander uno dei titoli più attesi degli ultimi tempi dovrebbe vedere la luce entro la fine dell'anno. Il gioco utilizzerà il sistema Real Space che combina grafica poligonale, bitmap, frattale e ombreggiature gouraud per creare una simulazione dal realismo inarrivabile. Ovviamente dovete munirvi almeno di un 386 per poter gustare questo nuovo prodotto firmato Origin.

Le novità però non si esauriscono a Strike Commander, è infatti previsto un nuovo episodio nella storia di Wing Commander dal titolo (non molto fantasioso) di Trade Commander. Per la prima volta nella serie di WC non guiderete in caccia contro l'impero Kilrathi, bensì un cargo mercantile che deve mantenere i rifornimenti tra la prima linea e il fronte. Alla Origin promettono molta più interazione con i personaggi non giocanti, innovazioni grafiche che sfrutteranno le tecniche già utilizzate in Strike Commander e, naturalmente, dozzine e dozzine di anni, nuovi e mezzi completamente nuovi.

Gli amanti delle avventure di Lord British, l'Avatar & C. saranno lieti di sapere che oltre all'annunciata *Serpent Isle*, seconda parte di *Ultima VII*, uscirà anche il data disk *Forge of Virtue* che potrà essere giocato in qualsiasi punto di *Ultima VII*, sia che stiate giocando l'avventura, sia che l'abbiate già completata.

Direttamente dalla Maxis la Mindscape presenta *Sim Life* il simulatore di vita, che vedrà la luce su Macintosh prima che su qualsiasi altra piattaforma. Nel gioco potrete controllare tutti gli elementi che determinano l'evoluzione di una specie: dagli ecosistemi al comportamento! Speriamo solo che alla Maxis si siano ricordati di quella cosa chiamata giocabilità che troppo spesso viene dimenticata nei loro prodotti.

A novembre, inoltre, sarà disponibile *Sim Farm* il simulatore di fattoria per MS/DOS. Le considerazioni sono pressoché identiche a quelle fatte per il titolo precedente.



**M**olto più nutrito era invece il panorama di proposte della Virgin che mostrava con orgoglio il suo *The 7th Guest*, mega produzione per CD-ROM che, udite, udite, verrà venduta a dicembre su due CD, perché uno non era sufficiente a contenere tutte le dati e le immagini di questo film interattivo.

La grafica e il sonoro sono assolutamente straordinari, per quanto riguarda la giocabilità è troppo presto per parlare, ma il fatto che la Nintendo abbia commissionato *Guest* alla Virgin, in concomitanza con il lancio dell'unità CD per SNES, dovrebbe dirla lunga.

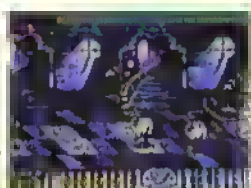
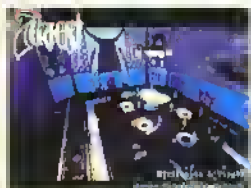
Dopo il successo del titolo programmato dalla Cryo, la Virgin presenterà *Dune II: The Battle for Arrakis*, curato dagli Westwood Studios. *Dune II* non sarà un'avventura come il suo predecessore, bensì un gioco a livello gestionale, più simile a *Civilization* di Sid Meier.

Forse qualcuno di voi ricorda ancora l'anteprima di *Apocalypse* apparsa diversi mesi or sono sulla nostra rivista. In ogni caso il gioco somiglia molto al caro e vecchio *Choplifter* e proporrà distruzione su larga scala ed effetti sonori devastanti. In seguito ad alcuni problemi in fase di produzione l'uscita è stata rimandata alla Pasqua del '93.

Il mondo dei platform game per Amiga non è mai apparso così in salute, dopo *Zool*, *Robocod*, *Fire & Ice*, *Silly Putty* e *Superfrog*, arrivano ora gli MC Kids. Questi simpatici ragazzini dovranno recuperare la borsa magica di Mc Donald's attraverso 30 livelli densi d'azione. Il gioco sembra essere molto "carino" e l'uscita è prevista per la fine di ottobre.

Il mondo dell'heavy-metal si unisce a quello dei videogiochi in *Motorhead*, un platform che vede protagonisti i componenti della famosa band. Allegato al gioco dovreste trovare una copia omaggio dell'ultimo disco del gruppo: *March Or Die*.

La battaglia aerea di Britannia verrà ricreata in *Reach for the Skies* in cui il giocatore potrà interpretare il ruolo di un pilota tedesco o inglese, oppure di un comandante. A seconda del ruolo scelto, il gioco sarà un simulatore di volo o gestionale. La versione per PC utilizzerà la tecnica di ombreggiatura Courard per ottenere un maggior realismo, purtroppo la cosa non sarà possibile su Amiga. L'uscita è prevista per il mese prossimo su entrambi i formati.



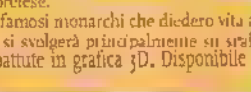
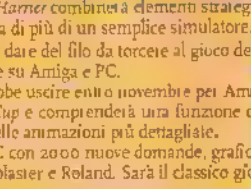
## Domark

**L**a casa inglese presentava dozzine di titoli per console mentre il panorama di quelli per computer non era altrettanto ricco. AV88 *Harmer Assault* si pone in diretta concorrenza con il prodotto della Microprose. "Programmato dallo stesso team dietro a *Mig 29 Superfighter*, *Harmer* combina a elementi strategici e da gioco di ruolo per dar vita a qualcosa di più di un semplice simulatore." Sinceramente non crediamo che riuscirà a dare del filo da torcere al gioco della Microprose. Previsto per la fine del mese su Amiga e PC.

*International Rugby Challenge*, che dovrebbe uscire entro novembre per Amiga e PC, sarà il sequel di *Rugby - World Cup* e companderà una funzione di replay, tre competizioni internazionali e delle animazioni più dettagliate.

*Deluxe Trivial Pursuit*, a novembre su PC con 2000 nuove domande, grafica VGA e sonoro compatibile Ad Lib, Soundblaster e Roland. Sarà il classico gioco da giocare in compagnia, senza troppe pretese.

In *Columbus* potrete seguire le orme dei famosi navigatori che diedero vita al periodo delle grandi esplorazioni. Il gioco si svolgerà principalmente su scala gestionale ma le battaglie verranno combattute in grafica 3D. Disponibile a gennaio solo su PC.





# PERFORMANCE by G.P.

VIA 4 NOVEMBRE interno 34 - 20092 CINISELLO B. (MILANO)

TEL. 02 / 6128240 - 66016401 FAX 02 / 66012023



## COMMODORE - AMIGA

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
AMIGA 500 .....	L. 690.000
AMIGA 500 PLUS .....	L. 650.000
AMIGA 600 .....	L. 750.000
AMIGA 600 CON HARD DISK .....	L. 950.000
MONITOR COLORE PER AMIGA .....	L. 450.000
CDTV COMMODORE .....	L. 1.100.000
AMIGA 2000 2.0 .....	L. 1.200.000

## STAMPANTI

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
STAMPANTE BIANCO / NERO .....	L. 349.000
STAMPANTE COLORE .....	L. 479.000
STAMPANTE 34 AGHI COLORE .....	L. 749.000
NASTRI PER STAMPANTI .....	TRI FIDONARE

## ACCESSORI AMIGA

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
MODULATORE .....	L. 60.000
SCHERMO ANTIRIFLESSO / MONITOR .....	L. 59.000
ESPANSIONE 512K .....	L. 59.000
ESPANSIONE 1 MB AMIGA PLUS .....	L. 130.000
ESPANSIONE 1.5 MB AMIGA 500 .....	L. 190.000
ESPANSIONE 2 MB AMIGA 500 .....	L. 250.000
SCHEDA JANUS DIVENTA PC .....	L. 350.000
SCHEDA AT - ONCE AMIGA / PC .....	L. 410.000
HARD DISK AMIGA 20MB / 40MB .....	L. 690.000
MODEM AMIGA .....	L. 275.000
SCANNER AMIGA .....	L. 450.000
DIGITALIZZATORE AMIGA .....	L. 450.000
VIDEOGENLOCK .....	L. 35.000
INTERFACCIA MIDI AMIGA .....	L. 75.000
KICKSTART 1.3 .....	L. 89.000
KICKSTART 2.0 .....	L. 39.000
MOUSE AMIGA / OTTICO .....	L. 89.000
ALIMENTATORE AMIGA POTENZIATO .....	L. 15.000
COPROCESSORE AMIGA PLEXIGLAS .....	L. 25.000
KIT 4 JOYSTICK AMIGA .....	L. 29.000
MOUSE SELECTOR IDEVIATORE (JOYSTICK / MOUSE) .....	L. 19.000
BOOT DISK ISCAMBIA DRIVE (D AMIGA) .....	L. 39.000
TURBO PEDAL (PEDALIERA SIMULAZIONE) .....	L. 1.000
DISCHI 5 1/4, DF - DD E 5 1/4, DF - DD .....	L. 140.000
DRIVE ESTERNO AMIGA .....	L. 10.000
CICCHI E PROGRAMMI .....	

## CASH & CARRY PER I RIVENDITORI SCONTI!

RIPARAZIONI  
COMMODORE - AMIGA - PC - CONSOLE VIDEOGAMES

### SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Per i Vostri ordini scrivete al nostro indirizzo  
oppure telefonate ai seguenti numeri:

02/6128240 - 66016401

I nostri orari sono: dal Lunedì al Sabato  
dalle 9.00 alle 12.30 dalle 14.00 alle 18.30

PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

## OFFERTE CONFIGURAZIONI PC

### 286 16 MHz - 1 Mb

- 1 DRIVE 3 1/2 1.44
  - SCHEDA VGA
  - HARD DISK 40 Mb
  - TASTIERA ITALIANA
  - MONITOR VGA COLORE
- L. 1.300.000

### 386 SX 25 MHz - 2 Mb

- 1 DRIVE 3 1/2 1.44
  - 1 DRIVE 5 1/4 1.2
  - SCHEDA VGA 512 K
  - HARD DISK 52 Mb
  - TASTIERA ITALIANA
  - MONITOR VGA COLORE
- L. 1.990.000

### 386 DX 40 CACHE 64 K - 4 Mb

- 1 DRIVE 3 1/2 1.44
  - 1 DRIVE 5 1/4 1.2
  - SCHEDA VGA SUPER 1 Mb
  - HARD DISK 80 Mb
  - TASTIERA ITALIANA
  - MONITOR SUPER VGA
- L. 2.500.000 1024 x 768 COLORE

### 486 DX 33 MHz - 4 Mb

- 1 DRIVE 3 1/2 1.44
  - 1 DRIVE 5 1/4 1.2
  - SCHEDA VGA SUPER 1Mb
  - HARD DISK 105 Mb
  - TASTIERA ITALIANA
  - MONITOR SUPER VGA
- L. 2.990.000 1024 x 768 COLORE

PC NOTEBOOK 386 16 - 2Mb - HD 40Mb  
L. 2.600.000

PC NOTEBOOK 386 25 - 2Mb - HD 60Mb  
L. 2.900.000

## ACCESSORI PC

- MONITOR SVGA COLORE
  - HARD DISK 40 - 52 - 80 - 120 - 200 MB
  - DRIVE INTERNI / ESTERNI 3" 1/2 E 5" 1/4
  - SCHEDE GRAFICHE VGA, SVGA
  - MOUSE
  - TAVOLETTE GRAFICHE
  - MODEM
  - STAMPANTI B/N E COLORE
  - COPROCESSORI
  - SCHEDE SONORE SOUND BLASTER
- TELEFONATE!!



# QUEEN

## COMPUTER



software & games

"La scelta  
più rapida e  
professionale"

TITOLO DEL GIOCO	PREZZO L. IVA	PREZZO L. IVA	TITOLO DEL GIOCO	PREZZO L. IVA	PREZZO L. IVA	TITOLO DEL GIOCO	PREZZO L. IVA	PREZZO L. IVA	TITOLO DEL GIOCO	PREZZO L. IVA	PREZZO L. IVA
1. SPAIN	TEL.	TEL.	DUNE	79.900	80.800	L'EMPEREUR	79.900	80.800	SIM ANTI	79.900	80.800
2. SPAIN KILLER	TEL.	TEL.	DURDON MASTER	79.900	80.800	LA FAMIGLIA ADAM	79.900	80.800	WIKI BATH	79.900	80.800
3. 320 BATH (15)	TEL.	TEL.	DYLAN DOG	79.900	80.800	LA STOMA INFANTA	79.900	80.800	SPACE ACE	79.900	80.800
4. BARRONED PLACES	79.900	80.800	DYAN QUADDER	79.900	80.800	LAPIN	79.900	80.800	SPACE ACE 2	79.900	80.800
5. AGES OF THE MACHIN	79.900	80.800	ELYSER - THE JAMES OF C	79.900	80.800	LEGEND	79.900	80.800	SPACE QUEST	79.900	80.800
6. ACTION MASTER	79.900	80.800	ESERANA - THE GAMER '82	79.900	80.800	LOST IN L.A.	79.900	80.800	SPACE QUEST IV	79.900	80.800
7. ADVANTAGE TENNIS	79.900	80.800	ETERNAL M	79.900	80.800	LURE OF THE TEMPTRESS	79.900	80.800	SPECIAL FORCES	79.900	80.800
8. AGE OF THE MACHIN	79.900	80.800	EUROPEAN CHAMPIONSHIP	79.900	80.800	MARCO ROBERTO'S RACING C	79.900	80.800	STREET THIN	79.900	80.800
9. LUTRAZ	79.900	80.800	EUROPEAN FOOTBALL CHAMP	79.900	80.800	MEGAFORTRESS	79.900	80.800	STRATGO	79.900	80.800
10. ANOTHER WORLD	79.900	80.800	F15 FIGHTER	79.900	80.800	NEOCASTLE	79.900	80.800	STRATGO 2	79.900	80.800
11. PIRATE	79.900	80.800	F117 A NIGHTHAWK	79.900	80.800	NEWCASTLE	79.900	80.800	STRATGO 3	79.900	80.800
12. AQUAVENTURA	79.900	80.800	F117 A NIGHTHAWK	79.900	80.800	NEWCASTLE 2	79.900	80.800	STRATGO 4	79.900	80.800
13. ARMAVI F.C.	79.900	80.800	F117 A NIGHTHAWK	79.900	80.800	NEWCASTLE 3	79.900	80.800	STRATGO 5	79.900	80.800
14. SPACE OF EMPIRE	79.900	80.800	F117 A NIGHTHAWK	79.900	80.800	NEWCASTLE 4	79.900	80.800	STRATGO 6	79.900	80.800
15. A.T.C.	79.900	80.800	F117 A NIGHTHAWK	79.900	80.800	NEWCASTLE 5	79.900	80.800	STRATGO 7	79.900	80.800
16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 841. 842. 843. 844. 845. 846. 847. 848. 849. 850. 851. 852. 853. 854. 855. 856. 857. 858. 859. 860. 861. 862. 863. 864. 865. 866. 867. 868. 869. 870. 871. 872. 873. 874. 875. 876. 877. 878. 879. 880. 881. 882. 883. 884. 885. 886. 887. 888. 889. 890. 891. 892. 893. 894. 895. 896. 897. 898. 899. 900. 901. 902. 903. 904. 905. 906. 907. 908. 909. 910. 911. 912. 913. 914. 915. 916. 917. 918. 919. 920. 921. 922. 923. 924. 925. 926. 927. 928. 929. 930. 931. 932. 933. 934. 935. 936. 937. 938. 939. 940. 941. 942. 943. 944. 945. 946. 947. 948. 949. 950. 951. 952. 953. 954. 955. 956. 957. 958. 959. 960. 961. 962. 963. 964. 965. 966. 967. 968. 969. 970. 971. 972. 973. 974. 975. 976. 977. 978. 979. 980. 981. 982. 983. 984. 985. 986. 987. 988. 989. 990. 991. 992. 993. 994. 995. 996. 997. 998. 999. 1000. 1001. 1002. 1003. 1004. 1005. 1006. 1007. 1008. 1009. 1010. 1011. 1012. 1013. 1014. 1015. 1016. 1017. 1018. 1019. 1020. 1021. 1022. 1023. 1024. 1025. 1026. 1027. 1028. 1029. 1030. 1031. 1032. 1033. 1034. 1035. 1036. 1037. 1038. 1039. 1040. 1041. 1042. 1043. 1044. 1045. 1046. 1047. 1048. 1049. 1050. 1051. 1052. 1053. 1054. 1055. 1056. 1057. 1058. 1059. 1060. 1061. 1062. 1063. 1064. 1065. 1066. 1067. 1068. 1069. 1070. 1071. 1072. 1073. 1074. 1075. 1076. 1077. 1078. 1079. 1080. 1081. 1082. 1083. 1084. 1085. 1086. 1087. 1088. 1089. 1090. 1091. 1092. 1093. 1094. 1095. 1096. 1097. 1098. 1099. 1100. 1101. 1102. 1103. 1104. 1105. 1106. 1107. 1108. 1109. 1110. 1111. 1112. 1113. 1114. 1115. 1116. 1117. 1118. 1119. 1120. 1121. 1122. 1123. 1124. 1125. 1126. 1127. 1128. 1129. 1130. 1131. 1132. 1133. 1134. 1135. 1136. 1137. 1138. 1139. 1140. 1141. 1142. 1143. 1144. 1145. 1146. 1147. 1148. 1149. 1150. 1151. 1152. 1153. 1154. 1155. 1156. 1157. 1158. 1159. 1160. 1161. 1162. 1163. 1164. 1165. 1166. 1167. 1168. 1169. 1170. 1171. 1172. 1173. 1174. 1175. 1176. 1177. 1178. 1179. 1180. 1181. 1182. 1183. 1184. 1185. 1186. 1187. 1188. 1189. 1190. 1191. 1192. 1193. 1194. 1195. 1196. 1197. 1198. 1199. 1200. 1201. 1202. 1203. 1204. 1205. 1206. 1207. 1208. 1209. 1210. 1211. 1212. 1213. 1214. 1215. 1216. 1217. 1218. 1219. 1220. 1221. 1222. 1223. 1224. 1225. 1226. 1227. 1228. 1229. 1230. 1231. 1232. 1233. 1234. 1235. 1236. 1237. 1238. 1239. 1240. 1241. 1242. 1243. 1244. 1245. 1246. 1247. 1248. 1249. 1250. 1251. 1252. 1253. 1254. 1255. 1256. 1257. 1258. 1259. 1260. 1261. 1262. 1263. 1264. 1265. 1266. 1267. 1268. 1269. 1270. 1271. 1272. 1273. 1274. 1275. 1276. 1277. 1278. 1279. 1280. 1281. 1282. 1283. 1284. 1285. 1286. 1287. 1288. 1289. 1290. 1291. 1292. 1293. 1294. 1295. 1296. 1297. 1298. 1299. 1300. 1301. 1302. 1303. 1304. 1305. 1306. 1307. 1308. 1309. 1310. 1311. 1312. 1313. 1314. 1315. 1316. 1317. 1318. 1319. 1320. 1321. 1322. 1323. 1324. 1325. 1326. 1327. 1328. 1329. 1330. 1331. 1332. 1333. 1334. 1335. 1336. 1337. 1338. 1339. 1340. 1341. 1342. 1343. 1344. 1345. 1346. 1347. 1348. 1349. 1350. 1351. 1352. 1353. 1354. 1355. 1356. 1357. 1358. 1359. 1360. 1361. 1362. 1363. 1364. 1365. 1366. 1367. 1368. 1369. 1370. 1371. 1372. 1373. 1374. 1375. 1376. 1377. 1378. 1379. 1380. 1381. 1382. 1383. 1384. 1385. 1386. 1387. 1388. 1389. 1390. 1391. 1392. 1393. 1394. 1395. 1396. 1397. 1398. 1399. 1400. 1401. 1402. 1403. 1404. 1405. 1406. 1407. 1408. 1409. 1410. 1411. 1412. 1413. 1414. 1415. 1416. 1417. 1418. 1419. 1420. 1421. 1422. 1423. 1424. 1425. 1426. 1427. 1428. 1429. 1430. 1431. 1432. 1433. 1434. 1435. 1436. 1437. 1438. 1439. 1440. 1441. 1442. 1443. 1444. 1445. 1446. 1447. 1448. 1449. 1450. 1451. 1452. 1453. 1454. 1455. 1456. 1457. 1458. 1459. 1460. 1461. 1462. 1463. 1464. 1465. 1466. 1467. 1468. 1469. 1470. 1471. 1472. 1473. 1474. 1475. 1476. 1477. 1478. 1479. 1480. 1481. 1482. 1483. 1484. 1485. 1486. 1487. 1488. 1489. 1490. 1491. 1492. 1493. 1494. 1495. 1496. 1497. 1498. 1499. 1500. 1501. 1502. 1503. 1504. 1505. 1506. 1507. 1508. 1509. 1510. 1511. 1512. 1513. 1514. 1515. 1516. 1517. 1518. 1519. 1520. 1521. 1522. 1523. 1524. 1525. 1526. 1527. 1528. 1529. 1530. 1531. 1532. 1533. 1534. 1535. 1536. 1537. 1538. 1539. 1540. 1541. 1542. 1543. 1544. 1545. 1546. 1547. 1548. 1549. 1550. 1551. 1552. 1553. 1554. 1555. 1556. 1557. 1558. 1559. 1560. 1561. 1562. 1563. 1564. 1565. 1566. 1567. 1568. 1569. 1570. 1571. 1572. 1573. 1574. 1575. 1576. 1577. 1578. 1579. 1580. 1581. 1582. 1583. 1584. 1585. 1586. 1587. 1588. 1589. 1590. 1591. 1592. 1593. 1594. 1595. 1596. 1597. 1598. 1599. 1600. 1601. 1602. 1603. 1604. 1605. 1606. 1607. 1608. 1609. 1610. 1611. 1612. 1613. 1614. 1615. 1616. 1617. 1618. 1619. 1620. 1621. 1622. 1623. 1624. 1625. 1626. 1627. 1628. 1629. 1630. 1631. 1632. 1633. 1634. 1635. 1636. 1637. 1638. 1639. 1640. 1641. 1642. 1643. 1644. 1645. 1646. 1647. 1648. 1649. 1650. 1651. 1652. 1653. 1654. 1655. 1656. 1657. 1658. 1659. 1660. 1661. 1662. 1663. 1664. 1665. 1666. 1667. 1668. 1669. 1670. 1671. 1672. 1673. 1674. 1675. 1676. 1677. 1678. 1679. 1680. 1681. 1682. 1683. 1684. 1685. 1686. 1687. 1688. 1689. 1690. 1691. 1692. 1693. 1694. 1695. 1696. 1697. 1698. 1699. 1700. 1701. 1702. 1703. 1704. 1705. 1706. 1707. 1708. 1709. 1710. 1711. 1712. 1713. 1714. 1715. 1716. 1717. 1718. 1719. 1720. 1721. 1722. 1723. 1724. 1725. 1726. 1727. 1728. 1729. 1730. 1731. 1732. 1733. 1734. 1735. 1736. 1737. 1738. 1739. 1740. 1741. 1742. 1743. 1744. 1745. 1746. 1747. 1748. 1749. 1750. 1751. 1752. 1753. 1754. 1755. 1756. 1757. 1758. 1759. 1760. 1761. 1762. 1763. 1764. 1765. 1766. 1767. 1768. 1769. 1770. 1771. 1772. 1773. 1774. 1775. 1776. 1777. 1778. 1779. 1780. 1781. 1782. 1783. 1784. 1785. 1786. 1787. 1788. 1789. 1790. 1791. 1792. 1793. 1794. 1795. 1796. 1797. 1798. 1799. 1800. 1801. 1802. 1803. 1804. 1805. 1806. 1807. 1808. 1809. 1810. 1811. 1812. 1813. 1814. 1815. 1816. 1817. 1818. 1819. 1820. 1821. 1822. 1823. 1824. 1825. 1826. 1827. 1828. 1829. 1830. 1831. 1832. 1833. 1834. 1835. 1836. 1837. 1838. 1839. 1840. 1841. 1842. 1843. 1844. 1845. 1846. 1847. 1848. 1849. 1850. 1851. 1											



# The CHAOS ENGINE



Una schermata del secondo livello, ancora le dipendenze della vita vittoriana in cui è ambientato il gioco.

Dopo un anno di silenzio, ecco riaffacciarsi sulla scena del software i Bitmap Brothers



Per aprire le porte d'uscita di ciascun livello bisogna attivare un certo numero di nodi e le trionfi come quello raffigurato nella foto.



ratteristiche e non in modo meccanico. "In altri giochi", spiega Eric, "quando si hanno due personaggi sullo schermo e un solo giocatore umano, il perso-

**U**na tendenza si aggira per il mondo dei computer games: quella dei giochi multi-giocatore. Recentemente, questo genere sta facendo proseliti sia tra gli ideatori/programatori che tra i videogiocatori.

Non c'è bisogno di diluigarci troppo nello spiegare l'attrattiva dei giochi di questo genere: credo che possa bastare questa dichiarazione di Jon Hare, della Sensible Software: "A qualunque gioco è molto più divertente e soddisfacente vincere contro un tuo amico - non puoi prendere in giro un computer se vinci. E poi fa tutto parte del ciclo della Natura, della selezione naturale - gli animali lottano sempre uno contro l'altro. Risveglia gli istinti primitivi".

Questa verità i Bitmap Brothers devono averla capita sin dai tempi di *Speedball 2* (senza dubbio uno dei migliori giochi multi e mono-giocatore in circolazione) e non è forse un caso che *The Chaos Engine* sia stato realizzato dallo stesso team di sviluppo di *Speedball 2*.

La caratteristica principale di *Chaos Engine* è infatti quella di essere un prodotto disegnato per essere giocato da due giocatori simultaneamente (nel caso lo si giochi da solo un personaggio è controllato dal computer - maggiori dettagli più avanti) in collaborazione e in competizione tra di loro.

Collaborazione perché lo scopo di entrambi i giocatori è di trovare e distruggere la macchina del caos, competizione perché il premio in denaro che ciascun personaggio guadagna alla fine di un livello - con il quale può migliorare gli attributi del suo personaggio - è direttamente proporzionale alle azioni svolte durante il livello.

"Alla fine di un livello - racconta Eric Matthews - il premio in denaro viene diviso tra i due personaggi in base a quanto ciascun giocatore ha fatto individualmente in termini di mostri uccisi, tesori raccolti, porte aperte, nodi attivati, chiavi recuperate, ecc. Fare il furto, aspettando che l'altro uccida i mostri per voi, rischiando l'energia e la vita del suo personaggio, e poi fiordarsi a recuperare un tesoro, non serve a niente. In *Chaos Engine* si viene premiati per quello che si fa. Più uno fa, più denaro riceve alla fine del livello, e di conseguenza la partita a due diventa realmente competitiva, con contorno di moccoli, insulti, urla e risate."

Come abbiamo accennato, non è obbligatorio essere in due per giocare a *Chaos Engine*, anche se è caldamente consigliato. Nel misurando caso che non abbiate un amico con cui giocarlo, la CPU si rivela un ottimo alleato poiché il personaggio guidato dal computer si comporta in base ai suoi attributi e alle sue ca-

naggio guidato dal computer segue il personaggio controllato dall'umano in modo pedissequo, facendo le sue stesse cose. Qui invece il personaggio della CPU agisce sulla base delle sue caratteristiche: se è tonto si difenderà semplicemente dai mostri, se è intelligente saprà invece dove sono tutti i mostri, come combatterli, evitarli, trovare i tesori, ecc."

*Chaos Engine* non è interessante solo per questo, ma anche perché è un ulteriore passo nella direzione iniziata con *Gods*, quella di cercare di mescolare elementi di generi diversi in un cocktail che presenti il meglio di entrambi i mondi. In questo caso i due mondi sono quelli del gioco d'azione (più precisamente uno sparatutto) e del gioco di ruolo.

Della parte sparatutto c'è poco da dire: si tratta della classica azione frenetica in cui i BB sono ormai esperti sin dai tempi di *Xenon*.

Dei giochi di ruolo, invece, ha diversi personaggi con attributi e caratteristiche proprie, e quindi modi differenti di affrontare il gioco, e il concetto di "party" o gruppo, anche se di solo due personaggi (a proposito: se qualcuno si ricorda che nelle prime foto del gioco i personaggi sullo schermo erano tre e si chiede dove è finito il terzo, ecco la risposta di Eric: "Abbiamo tolto il terzo personaggio per tre semplici ragioni: primo, tre personaggi rendevano lo schermo troppo affollato; secondo,



# LAVORI IN CORSO



Si può scegliere tra sei personaggi: il brigante, il gentiluomo, il predicatore pazzo, il marinaio, il "brujo" e il mercenario. I due che faranno parte del preciso "party", i due personaggi in questa foto sono il mercenario e il gentiluomo.

si sarebbe corso il rischio di riempire troppo lo schermo di effetti, spari ed esplosioni; terzo, le porte joystick sull'Amiga sono comunque due ed è improbabile che qualcuno si sarebbe messo a giocare con la tastiera).

Il gioco - secondo il comunicato stampa - trae ispirazione dai mondi fantastici di Charles Babbage e H.G. Wells, ma forse non è un caso che l'idea (e il titolo) di *Chaos Engine* sia iniziata a frullare nella mente dei Bitmap Brothers contemporaneamente all'uscita del libro "The Difference Engine", scritto a quattro mani da William Gibson e Bruce Sterling (pubblicato in Italia da Mondadori col titolo "La macchina della verità"), che narra di un'improbabile Inghilterra vittoriana tecnologicamente basata sulla macchina calcolatrice di Babbage come la società odierna è basata sui computer.

La trama non è delle più originali, ma non è certo questo che conta in un gioco. La "macchina del caos", un congegno creato da un inventore pazzo, si è guastata strappando il tessuto spazio/temporale: da quello strappo sono fuoriuscite le forze del caos che hanno invaso il mondo e trasformato i pacifici abitanti della villa in mostri assetati di sangue. Lo scopo del giocatore (o dei giocatori) è di aprirsi la strada attraverso i sedici livelli del gioco fino alla macchina del caos per distruggerla.

"*Chaos Engine*" spiega Eric Matthews con voce roca dopo una serata di bagordi in uno dei party organizzati in occasione dell'ECTS - è diviso in quattro mondi, ciascuno di quattro livelli strutturati come una marcia di avvicinamento alla "Sala delle Macchine". Il primo mondo è quello del parco circostante la villa; il secondo sono le *dependae* della villa, ovvero i laboratori e le officine dove è stata costruita la macchina del caos; il terzo è l'interno della villa e il quarto e ultimo sono i sotterranei dove si trova la "Stanza delle Macchine".

Se la trama non è delle più originali, la grafica e gli effetti sonori sono di altissimo livello: quello a cui ci hanno abituato

to i Bitmap Brothers in questi anni. Dan Malone, già artista grafico di *Speedball 2* si è speso nel cercare di creare l'atmosfera vittoriana del gioco e altrettanto ha fatto Richard Joseph per quanto riguarda gli effetti sonori, tra cui si distingue l'urlo campionato di Party Power ("l'equivalente del Super Nashwan di *Xenon 2*", aggiunge Eric), un bonus di 10 secondi in cui il personaggio ha il massimo della potenza di fuoco.

"Richard - spiega Eric - ha campionato la sua voce alle 7 di mattina, appena sveglio, con un'intonazione da attore vittoriano: sarà l' "Ice cream! Ice cream!" di *Chaos Engine*".

Curiosamente, gli effetti sonori sono stati tenuti fuori dalla fase di test. "Se metti gli effetti sonori - dice Eric - rischi di valutare meno la giocabilità. Invece se lo testi con gli effetti sonori e la musica puoi avere un'idea distorta della giocabilità. Quello che abbiamo fatto in-



Il gioco - come si può vedere delle foto - si svolge su diversi piani e questo impedisce le finte di spingere i mostri (non si può sparare in alto o in basso ma solo ad "altezza uomo"). Per uscire da simili situazioni è necessario avere armi da lancia come bombe o bottiglie molotov.



Questo è lo schermo di stato del vostro personaggio. A sinistra sono riportati i vari attributi (alti e bassi: abilità, salute, velocità e intelligenza) e l'arma in uso (potrebbe attualmente i riquadri in basso a sinistra mostrano gli "special" che può utilizzare. La parte a destra serve invece per modificare gli attributi, visionare e acquistare nuovi "special".

vece è di assicurarci innanzitutto che il gioco sia perfettamente giocabile ed irresistibile. Se lo è, l'aggiunta degli effetti sonori e della musica non può far altro che migliorarlo."

Non ci resta quindi che aspettare il mese prossimo per sapere se Eric Matthews ha ragione. Noi, dopo averlo giocato non abbiamo dubbi, ma alla recensione l'ardua sentenza.

**Riccardo Albini**



## CHI È CHI

Ecco il team di sviluppo che sta lavorando a

**The Chaos Engine.**

Game design - Eric Matthews e Simon Knight

Codice - Steve Cargill

Codice addizionale - Mika

Montgomery

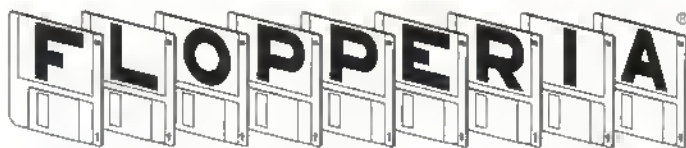
Grafica - Dan Malone

Musica & SFX - Richard Joseph



## FLOPPERIA 1

Viale Monte Nero, 15  
20135 Milano  
Tel. (02) 55.18.04.84 r.a.  
Fax (02) 55.18.81.05  
MM3 Medaglie D'Oro



## FLOPPERIA 2

P.zza S. Maria Beltrade, 1  
(angolo Via Torino)  
20123 Milano  
Tel. (02) 72.00.18.10  
MM1-MM3 Duomo

*Negozi aperti al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15.30 alle 19.30. Vendita anche per corrispondenza.*



### Personal Computer EuroSys



## Nuove fantastiche offerte!

I Personal Computer EuroSys sono CONFIGURABILI SU MISURA ovvero in base alle vostre preferenze: i sono coperti da una garanzia totale per 12 mesi. Scegliete VOI il tipo di monitor che desiderate, a colori o monocromatico, la scheda grafica che preferite, la capacità dell'hard disk (tutti velocissimi, tempo d'accesso inferiore a 16 ms e trasferimento dati superiore ai 700 KB/sec.), la quantità di memoria Ram, e così via.

Per mostrarvi i favolosi prezzi dei nostri computer EuroSys, tra le numerose configurazioni disponibili abbiamo scelto alcuni modelli particolarmente interessanti perché offerti a prezzi eccezionali. I modelli sotto riportati possiedono le seguenti caratteristiche: cabinet desktop baby-size; speed display a led, 4MB Ram espandibile su piastra a 16MB (o 32MB per i 486), alimentazione switching 200W; 1 disk drive 3 1/2 da 1.44MB; ShadowRam per velocizzare Bios e grafica; Hard Disk 40MB IDE AT-bus, controller IDE AT-bus per 2 FD più 2 HD, scheda video VGA 1MB con risoluzione massima 1280x1024 punti, tastiera Italiana 102 tasti oppure USA 101 tasti; mouse seriale con 3 tasti, MS-DOS 5.0 in italiano, scheda multi I/O con 2 porte seriali, 1 porta parallela, 1 interfaccia game; monitor Super VGA 14" mono - oppure (NOVITÀ) cavo VGA-Scart.

### Configurazioni

386-SX EuroSys 25 MHz	Landmark 43 MHz	1.490.000
386-DX EuroSys 33 MHz cache 54K	Landmark 56 MHz	1.690.000
486-SX EuroSys 25 MHz cache 64K	Landmark 117 MHz	1.090.000
486-DX EuroSys 33 MHz cache 128K	Landmark 151 MHz	2.250.000
486-DX EuroSys 50 MHz cache 256K	Landmark 220 MHz	2.750.000
486-DX2 EuroSys 33/66 MHz cache 256K	Landmark 300 MHz	3.100.000
486-DX2 EuroSys 33/66 MHz cache 256K EISA	Landmark 300 MHz	3.600.000

### Parti per configurazioni su misura

Differenze di prezzo per configurazioni su misura diverse dal modello base

• per 8 MB Ram	200.000
• per hard disk 90 MB IDE-AT-bus	100.000
• per hard disk 130 MB IDE-AT-bus	250.000
• per hard disk 210 MB IDE-AT-bus	490.000
• per controller cache IDE con 2 MB Ram esp. a 8 MB	390.000
• per monitor colori 14" 1024x768	230.000
• per monitor colori 14" 1024x768 Low Radiation	360.000
• per monitor colori 17" 1280x1024 Low Radiation	1.390.000
• per monitor colori 20" 1280x1024 Low Radiation	1.850.000
• per scheda AVGA-3 da 16 milioni di colori	190.000

Prezzo aggiuntivo per l'acquisto di parti specifiche.

• con Microsoft Windows 3.1 Italiano	100.000
• con secondo drive 1.2 MB	110.000

**Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.**



### Accessori

SupraFaxModem Plus	200.000
SupraFaxModem Plus con software fax per Windows	345.000
Modem esterno 300/1200/2400 Baud per tutti i computer con seriale RS-232. Supporta correzione d'errore MNP-2-10 e V42, compressione dati MNP-5 e V42bis per trasmissione fino a 9600 Baud (se collegato ad un altro modem V42bis). Trasmissione e ricezione fax standard G3, V27ter e V29 e 2400/4800/9600 Baud.	
SupraFaxModem V32bis	650.000
SupraFaxModem V32bis con software fax per Windows	695.000
Modem esterno 300/1200/2400/4800/9600/12000/14400 Baud per tutti i computer con seriale RS-232. Supporta correzione d'errore MNP-2-3-4-10 e V42, compressione dati MNP-5 e V42bis per trasmissione fino a 57600 Baud (se collegato ad un altro modem V42bis). Trasmissione e ricezione fax standard G3, V17, V27ter e V29 e 2400/4800/9600/14400 Baud.	
Scheda SoundBlaster Pro Base	269.000
Scheda SoundBlaster Pro MIDI	339.000
Casse stereo per SoundBlaster	34.000
Scheda VideoBlaster	599.000
Cavo VGA-Scart	179.000
Interfaccia per collegare un PC con VGA ad un televisore a colori con presa Scart.	
Cavo VGA-Pai	249.000
Interfaccia per collegare un PC con VGA ad una unità video Pai video-composita o S-VHS.	
AVGA-3	249.000
Scheda video VGA 24 bit, Windows Accelerator, risoluzioni supportate: 640x480 con 16 milioni di colori, 800x600 con 64000 colori, 1024x768 con 256 colori, 1280x1024 con 16 colori.	

**PRESENTI ALLO SMAU  
PADIGLIONE 42 • STAND E-04**



ELETTRONICA SCIENTIFICA  
ITALIANA

# RockGen

**GENLOCK FOR AMIGA  
RG300C**

Genlock





# SPQJ

## SONO PAZZI QUESTI JAPS!

**G**enova destinata a diventare la capitale del software videoludico italiano? Questa sembra essere l'opinione dei responsabili della Dynabyte, ultima nata, in ambito italiano, nel mondo dei videogiochi.

"Abbiamo scelto di privilegiare la qualità, rispetto al numero, nei nostri prodotti, spiega Lovrano Canepa, dirigente della Dynabyte. Il pubblico ormai non si accontenta più del solito giochino, quando acquista un nuovo gioco la gente vuole essere sicura di spendere bene i suoi soldi."

Nei progetti della Dynabyte il mercato europeo riveste un'importanza primaria, superiore al mercato nazionale. Per questo motivo alla programmazione di un gioco viene dedicato il maggior tempo possibile (compatibilmente con i tempi di produzione).

La casa di Genova conta di pubblicare solo quattro o cinque titoli all'anno, in modo da curare al massimo la loro realizzazione; è interessante notare come questo proposito coincida perfettamente con quanto dichiarato all'ultimo ECTS dalla Infogrames, software-house francese che può vantare una grande esperienza sul mercato.

Il primo prodotto della Dynabyte *Nippon Safes Inc.* è ambientato, come suggerisce il nome, in Giappone. Il Giappone che ritroviamo nel gioco, è però più simile a quello descritto nei deliri televisivi di *Mai dire Banzai!!!* che a quello perfetto e infallibile, che i businessmen americani hanno imparato a conoscere a loro spese.

Nella realizzazione del prodotto abbiamo riscontrato un'attenzione non comune ai particolari che rendono così aliena la cultura giapponese.



Questo tempio dà un'idea dell'area posta nella realizzazione grafica del prodotto.

Nel numero scorso vi avevamo annunciato la nascita di una nuova e ambiziosa software-house italiana: la Dynabyte. Proviamo a dare un'occhiata un po' più approfondita al loro primo prodotto.



A giudizio di queste schermate il gioco sembrerebbe serio. Vi dispiace?



Alcune tati di animazione di un robotto Nipponico

se a noi occidentali. Durante lo svolgimento dell'avventura incontreremo molti aspetti differenti del folklore giapponese: i lottatori di Sumo, la cerimonia del tè e molti altri, tutti rigorosamente spiegati nell'esauriente manuale allegato ai dischetti.

Parlando di dischetti il gioco verrà venduto su cinque o sei floppy (il numero definitivo non era disponibile al momento di andare in stampa), questo grazie agli sforzi dei programmatori che hanno cercato di contenere la loro avventura entro delle dimensioni accettabili (vero Lucas Arts!?).

Una delle caratteristiche più originali del gioco è la presenza di tre personaggi che devono essere utilizzati insieme e separatamente per risolvere i problemi che incontrano nel corso delle loro avventure. Il sistema, denominato *Parallaxion*, è una novità assoluta e ha riscosso parecchio successo anche fra le case inglesi: i tre personaggi svolgono tre avventure separate e si incontrano solo in alcune occasioni in cui si devono aiutare. Alla fine dell'avventura i tre si riuniranno e dovranno completare la loro missione insieme.

La trama è sicuramente originale: un vecchio inventore di casseforti abbandona la sua ditta per ritirarsi e morire in pace, lasciando tutte le sue proprietà in eredità al suo socio, il Dr. Ki, un tipo poco raccomandabile che, senza l'esperienza del vecchio maestro, riesce nel giro di po-

chi anni a mandare in rovina tutto quanto.

A questo punto, frugando fra gli appunti del vecchio proprietario, il Dr. Ki ritrova un manoscritto che riporta le ultime volontà del suo socio. Il vecchio prima di morire ha deciso di lanciare una sfida ai ladri di tutto il mondo: Esiste una camera blindata sepolta da qualche parte in Giappone che contiene un libro con i segreti dei sistemi di sicurezza di tutto il mondo. Chiunque riesca a violarne i molteplici sistemi di protezione potrà poi impadronirsi delle ricchezze protette dai sistemi Nippon Safes di mezzo mondo.

Così che il Dr. Ki decide di assoldare tre individui equivoci perché scoprano il segreto del suo vecchio socio. Dough Nuts, Donna Fatale e Dino Fagioli, le Tre D, formano una squadra alquanto insolita ma riusciranno nella loro impresa?

Come avrete intuito, tutto dipenderà da voi. *Nippon Safes Inc.* dovrebbe uscire fra poco per Amiga e PC e promette di essere un vero spasso. Il sistema di controllo è stato semplificato al massimo, in modo da non interferire con la grafica del gioco e alcune schermate della versione Amiga sono state realizzate in modo Extra Half-Brite a 64 colori. Nel prossimo numero, comunque, dovreste trovare una recensione completa che svelerà ogni mistero riguardo alle reali qualità del gioco.

Andrea Minini



# ROAD & TRACK

Presents **GRAND PRIX  
UNLIMITED™**

**ACCOLADE™**

ROAD & TRACK® IS A REGISTERED TRADEMARK OF HACHETTE MAGAZINE INC. USED UNDER LICENSE BY ACCOLADE INC.  
GRAND PRIX UNLIMITED IS A TRADEMARK OF ACCOLADE INC. © 1993 ACCOLADE INC.

**PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO**

## PC

SCHERME GRAFICHE:  
VGA, MCGA,  
RICHIEDE:  
640K, DISCO RIGIDO  
RACCOMANDATI  
PC 286 16 MHz o superiori,  
JOYSTICK O MOUSE.

METTITI AL VOLANTE DI 5 FIAMMANTI AUTOMOBILI  
DI FORMULA 1. VELOCI E POTENTI, TIENI TESTA A  
CONDIZIONI CLIMATICHE DIVERSE. MODIFICA I 16  
CIRCUITI MONDIALI A TUA DISPOSIZIONE OPPURE  
CREANE UNO A TUO PIACIMENTO!

QUALITÀ  
**LEADER**  
SOFTWARE

**ACCOLADE**  
The best in entertainment software™

**LEADER**  
SOFTWARE



# IL SECONDO SAMURAI

**L**a sequenza introduttiva di *The Second Samurai* è un flash back che mostra la conclusione della prima avventura. Si tratta di una trovata che sarà gradita a tutti quei giocatori che non erano riusciti a completare il primo gioco (e a tutti quei giocatori che il primo gioco non l'avevano visto del tutto - sempre grazie, Mirrorsoft).

*The Second Samurai*, in sostanza, riprende tutti i temi e la struttura del primo gioco con l'aggiunta di una carriola di nuove idee e situazioni. Raffaele Cecco sta riscrivendo il codice e Teoman Irmak riprogettando integralmente la veste grafica. Beh, quasi integralmente: l'effetto "finitistico" del colpo di spada rimane quello del primo gioco. Alla VID hanno deciso di fare le cose con calma e di fare di *The Second Samurai* un hit in ogni senso della parola. Per questa ragione i responsabili della società non hanno ancora firmato accordi con un distributore. Il gioco dovrebbe comunque essere sugli scaffali a Natale.

L'eroe indossa un nuovo costume da Samurai ed è assistito da un compagno. Alla VID si sono appena resi conto dell'immenso potenziale di gioco dato da un secondo personaggio, ed attualmente stanno cercando di definirne meglio le caratteristiche, non ultima il sesso. Lo sprite del guerriero calvo e nerboruto utilizzato durante la programmazione potrebbe essere sostituito da una "lei" prima della pubblicazione.

Non serve una sfera di cristallo per prevedere che il gioco potrebbe essere parecchio divertente. Le potenzialità senza dubbio ci sono, come dimostrano le versioni di pre-produzione che abbiamo potuto provare. I due giocatori possono operare tempo picchiandosi a vicenda oppure aiutarci nell'attraversare tratti di terreno difficili. Il giocatore esperto può affrontare, per esempio, una serie di infide piattaforme trasportando dall'altra parte il giocatore meno sicuro delle proprie capacità.

Sul piano della presentazione grafica e sonora il gioco è attualmente molto simile al suo predecessore: gli nuovi effetti sonori devono ancora essere realizzati, quindi per il momento i programmatori utilizzano i "sample" di *The First Samurai*, ma la giocabilità è totalmente diversa. Gli autori non si sono limitati a migliorare un gioco già esistente, ma hanno puntato alla realizzazione di qualcosa di completamente diver-

**I vecchi Re Demoni non muoiono mai... si teletrasportano in un'altra dimensione per riapparire nel seguito dei giochi in cui erano stati sconfitti. In questo caso il sequel del gioco della Vivid Images *The First Samurai*.**

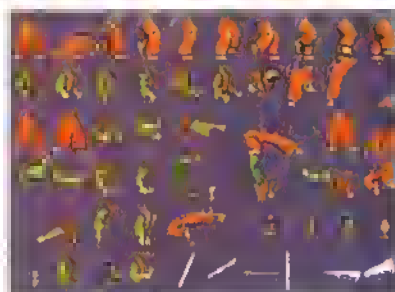
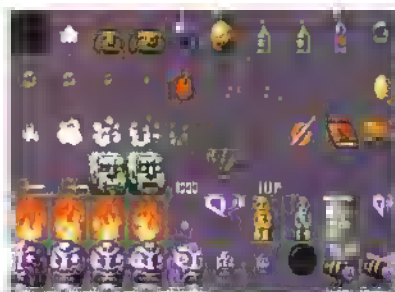
so.

"Il personaggio principale sarà ancora quello di *The First Samurai* perché pensiamo che sia un personaggio molto forte e ben caratterizzato", dice il capo del team dei programmatori Mevlut Dine. "È la prima volta che pubblichiamo il seguito di un nostro gioco e abbiamo deciso di renderlo per molti versi simile al primo, perché il mix di stili di gioco di *The First Samurai* si è rivelato vincente. Ma *The Second Samurai* sarà molto di più di una versione migliorata del primo titolo. L'esperienza fatta con *The First* è stata fondamentale durante la realizzazione di *The Second*."

Progettiamo i nostri giochi cercando di raggiungere per quanto possibile "l'effetto console". Se considerate i prodotti che abbiamo realizzato in passato - *Hammerfest*, *Time Machine* e *The First Samurai* - vi accorgete che sono tutti giochi che potreste trovare nella libreria di software di una console. L'Aniga è perfettamente in grado di gestire giochi come quelli che vedete sul Super NES e talvolta è perfino più facile implementarli."

Non troverete nuove mosse di combattimento in *The Second Samurai*. "Il primo personaggio era già capace di fare un mucchio di cose", spiega Mevlut "ed era praticamente impossibile inventare qualcosa di nuovo senza creare enormi complicazioni."

Abbiamo però migliorato alcune delle mosse già esistenti. Per esempio, ora potete lanciare parecchi pugnali in rapida successione. Inoltre alcune mosse sono state



Nessuna interfaccia completa senza uno schermo che mostri i frame di animazione degli sprite principali. Ecco qui il personaggio principale e alcuni cattivi mostrati pezzo per pezzo in attesa di essere assemblati. I box esad sono i confetti degli sprite, cose che il programma di Raffaele possa identificarli senza difficoltà.



Vola vola vola vola l'Ape Maji! Indovina tutti intorno...! In questo enorme alveare sotterraneo incontrate la regina delle api, compita di corona. Alcune dalle api più piccole si rialzano un attimo mezzo di trasporto.

## LAVORI IN CORSO



riprogettate graficamente così da apparire più fluide ed eleganti. Il comportamento degli avversari è più definito. In una parola, stiamo cercando di caratterizzare in ogni aspetto del gioco.

Inoltre la grafica avrà una componente umoristica non secondaria. Molti giochi per computer hanno un aspetto grafico tetro e serio, ma io credo che un gioco debba soprattutto essere divertente. È il divertimento ciò che più di ogni altra cosa guida le nostre scelte. Per esempio, uno dei mostri di fine livello avrebbe dovuto essere un egiziano; ma il personaggio ci è sembrato troppo "serio" rispetto allo spirito del gioco, ed ora al suo posto abbiamo inserito un grasso mercante arabo.

Molti giochi in commercio hanno una splendida veste grafica ma una giocabilità zoppicante, e i giocatori non si accorgono di questo fatto se non dopo che li hanno giocati. Mevlut si lancia nei ricordi e ritorna al giorno in cui per la prima volta presentò *The First Samurai* a un distributore. "La prima cosa che uno dei loro artisti grafici fece fu di zoomare sul personaggio principale e analizzare pixel per pixel il modo in cui era stato disegnato. La giocabilità era un fattore secondario! La gente non vuole vedere quanto il gioco è divertente, ma quanto l'Amiga è stato sfruttato, e questo porta a molte idee sbagliate su come utilizzare la capacità della macchina".

Mevlut è responsabile dell'idea alla base di *The Second Samurai*: "Tutte le specifiche tecniche vengono decise prima di iniziare il lavoro di programmazione vero e proprio. Quest'ultimo è un vero e proprio lavoro di squadra. Tutto il gruppo dei programmatori viene coinvolto nelle numerose discussioni che accompagnano lo sviluppo: come implementare i vari elementi del gioco, come migliorare una certa parte e così via: tutti possono contribuire con le loro idee e tutti lo fanno".

Ci saranno quattro mondi in totale, ognuno di-

visato in quattro parti. "I livelli del primo gioco erano troppo vasti", dice Mevlut. "Un giocatore esperto che non commetteva errori impiegava quasi mezz'ora a finirne uno. In *Second Samurai* ogni livello è diviso in quattro parti più piccole. Ci saranno scorciatoie, percorsi alternativi e stanze segrete. È possibile che alla fine il tutto sia parecchio più grande di *The First Samurai*.

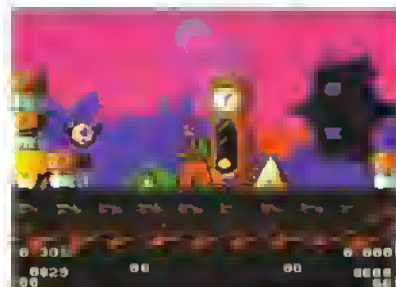
Il primo livello è ambientato in un mondo del futuro. Il Demone è ancora in fuga nel secondo mondo ma non può più andare avanti nel tempo, quindi ritorna nel passato. In *The Second Samurai* il primo mondo sembra preso di peso dalla serie televisiva *Al Confine della Realtà*. Non sapete dove vi trovate o perché vi trovate lì.

È un mondo molto onirico, pieno di mitaggi ed immagini fantastiche che ci siamo sbizzarriti a creare senza limiti all'immaginazione. All'improvviso vi trovate in un'enorme stazione spaziale sulla quale stanno facendo esperimenti con tecniche olografiche e biologiche. L'ultimo livello è ambientato nel Giappone feudale perché l'unico luogo dove potrete sconfiggere il demone è la sua sala del trono".

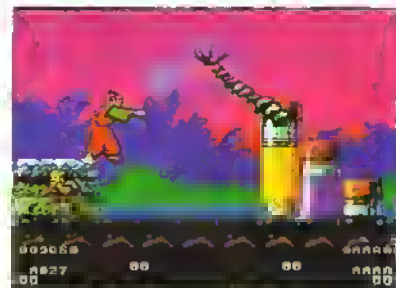
Questa volta non ci saranno enigmi da risolvere. "Preferiamo chiamarli 'eventi', momenti di interazione con quanto appare sullo schermo", dice Mevlut. Raffaele aggiunge: "Non vogliamo costringere il giocatore a risolvere enigmi come accadeva nel primo gioco".

Mevlut continua: "L'obiettivo è molto semplice: raggiungere la fine di ogni mondo e teletrasportarsi nel mondo successivo. Non è necessario risolvere tutti i problemi incontrati. Potete attraversare il livello ignorandoli completamente, oppure scegliere di affrontarli solo alcuni incrementando così il bottino dei punti. Tutti gli elementi per risolvere un dato problema si trovano sempre nelle vicinanze dello stesso.

Non abbiamo ancora deciso come strutturare il gioco per due giocatori. Un'idea è che uno dei personaggi sarà il capo, e controllerà lo scorrimento dello schermo. Sviluppando questa idea ulteriormente, potremmo decidere che il titolo di



Il personaggio di Mevlut si sposterà in una sala del trono imperiale, e chi tipo. Attivando la sfera magica color porpora sotto il suo idolo e di lì le porte il cui iso arbo con il suo seguito di serpenti.



Alcune piccole pitture che crescono dal pavimento possono essere fatte crescere fino a diventarne nuove potestà. Il mio peso per tutti loro è, però, un po' di pesce.

"capo" deve essere conquistato facendo punti, raccogliendo oggetti e risolvendo problemi. Il capo sarebbe il personaggio con il maggior numero di "punti esperienza". Naturalmente in questo caso sarebbe inclusa la possibilità di combattere per ottenere il bonus migliori. Un'altra idea è di vedere equamente lo scorrimento del mondo tra due giocatori".

Il resto delle idee sviluppate per il programma è rigorosamente Top Secret. "Non abbiamo ancora deciso chi pubblicherà il gioco", dice Mevlut. "Ho fatto una lista di distributori, e sto entrando in contatto con alcuni per vedere le loro offerte, ma attualmente non posso fare previsioni".

Nonostante il lavoro non sia ancora terminato. *The Second Samurai* ha le carte in regola per sfondare. Un illustre predecessore, una giocabilità di prima qualità e una data d'uscita fortunata. Buon Natale.

Gary Penn

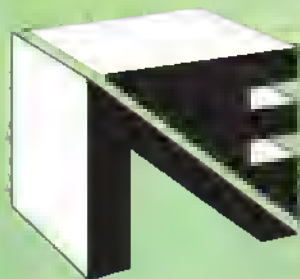


I barattoli infuocati possono facilmente essere spenti se sapete come (le "Punti" bonus vi aspettano sul fondo).



Assaggi, un mostro di fine livello: un tipo grande e grosso e suggestivo amico di Mevlut.





# NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.  
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035  
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

**ORDINA SUBITO**  
**TEL. 02/39260744**

**PRESENTI**  
**SMAU '92**  
**PAD. 42**  
**STAND A06**

**CHIEDI IL NOSTRO**  
**NUOVO LISTINO.**

Provo il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne

## LA NEWEL srl PRESENTA NELLA SUA QUALITÀ DI UNICO DISTRIBUTORE NAZIONALE IL "LASER DISK GAME"

Quante volte abbiamo desiderato di potere giocare a casa nostra a tutti quei giochi con la tecnologia del Laser come Dragon's Lair, Space Ace, Fire Fox, Thayer's Quest e tanti altri. Ebbene, grazie al lettore Laser PIONEER ed un computer tutto ciò diventa possibile.

Il sistema consiste oltre al lettore ed un Computer in un'interfaccia che consente al Computer il diretto controllo del lettore Laser. È così possibile l'utilizzo di tutti quei giochi Laser che ai tempi si trovavano solo nelle sale giochi. Sono attualmente disponibili interfacce per i seguenti Computer: Commodore Amiga, Atari ST-STe, IBM - PC compatibili, Commodore C-64 e in via di sviluppo anche per la serie Macintosh.



Interfaccia ad infrarossi in dotazione per la versione IBM - PC compatibili ora disponibile anche per Amiga.

**ECCEZIONALE!!!**

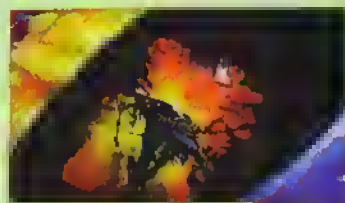
**T i t o l i d i s p o n i b i l i**



Dragon's Lair



Thayer's Quest



Space Ace

### Titoli in progettazione

Don Quixote	Fire Fox
Louvre I	Framed Up
Casino Royale 1	Cobra Command
Casino Royale 2	Mach II
Thayer's Quest II	Mach III
Space Harrier	Afterburner
Super Hng-On	Mac Dump
Astron Belt	Darius
Fantasy Zone	Scramble
Orpheus	Shadow of the Star

Voyage to the New World

## NEWEL

### Buono di Lire 100.000

presentando questa taglianda.

Il buono è valido solo acquistando il sistema completo (Lettore Laser, Interfaccia, Software, Dragon's Lair)

(Il buono non è cumulabile)

# CD-I

## IL MULTIMEDIA SECONDO PHILIPS

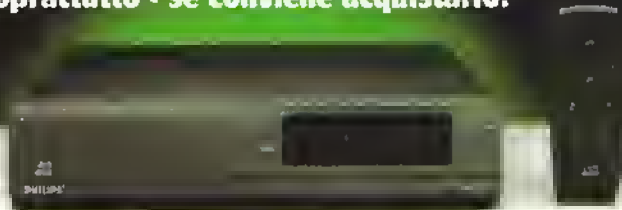
**D**ata di lancio: 15 settembre 1992, disponibile al pubblico da ottobre. Questi sono gli scatti numeri del tanto atteso arrivo del CD-I, il sistema della Philips che si potrebbe definire il papà delle piattaforme multimediali. Se ne parla infatti da cinque anni, ma solo lo scorso autunno è stato lanciato sul mercato americano e solo da questo mese è disponibile al pubblico italiano.

Nonostante l'apparenza esterna sia da lettore CD o VCR, il CD-I (il primo modello disponibile si chiama CDi 220) è un computer vero e proprio con l'aggiunta di un lettore CD-ROM. L'unità centrale che guida la macchina è infatti un 68000 della Motorola (lo stesso del Macintosh o dell'Amiga), come anche il resto dei componenti logici. È dotato di 1Mb di RAM e utilizza il sistema operativo CD-RTOS (acronimo di Compact Disc RealTime Operating System).

I comandi sono molto semplici e immediati: ci sono i pulsanti di riproduzione, selezione della traccia precedente/successiva, pausa/arresto come in un normale lettore CD. L'apparecchio è dotato anche di telecomando con joystick a infrarossi che comanda un puntatore sullo schermo, consentendo la verifica delle operazioni effettuate a video. Sono disponibili altri comandi quali un tradizionale joystick, un "Roller controller" colorato e di dimensioni inusitate per i più piccini, un mouse e una trackball. L'apparecchio può essere collegato via RF o video a un TV/Monitor e tramite una presa audio a un impianto hi-fi. Il prezzo dovrebbe superare di poco il milione di lire, ma al momento di andare in stampa non è ancora stato confermato dalla Philips.

La Philips, che si rende conto che il successo del CD-I dipende dal software di cui dispone, metterà in commercio contemporaneamente alla macchina una trentina di titoli software, tutti sviluppati da società finanziate direttamente o indirettamente dalla Philips. Attualmente il genere più "coperto" è quello dei programmi per bambini: libri elettronici da colorare, giochi educativi, jukebox interattivi. I giochi veri sono invece ancora piuttosto limitati. Interessante è sicuramente *The Palm Springs*

**Il papà dei sistemi multimediali, il CD-I della Philips, è finalmente disponibile anche in Italia. In questo articolo vi spieghiamo cos'è, che futuro ha e - soprattutto - se conviene acquistarlo.**



### CD-ITALIA

Molte società stanno lavorando allo sviluppo di titoli per il CD-I. Si tratta per la maggior parte di grosse società (molte delle quali hanno sede negli Stati Uniti) finanziate dalla Philips, ma c'è un'eccezione: la Simulmondo di Bologna. La società bolognese è riuscita ad entrare nell'esclusivo club di sviluppatori CD-I grazie al suo imminente gioco di calcio *3D World Soccer*. Al momento si sa ancora poco di come verrà realizzato, ma sembra che la Simulmondo intenda sfruttare appieno le capacità del CD-I, utilizzando immagini video digitalizzate dei calciatori invece che le tradizionali immagini sintetiche. Per ora è tutto quello che sappiamo, ma tenete d'occhio i prossimi numeri di K...

### MARIO SU CD-I

Un elemento nodale del successo del CD-I sarà l'accordo che la Philips ha stretto con la Nintendo, annunciato a sorpresa al CES 1991 di Chicago, per lo sviluppo di un lettore CD-ROM/XA (una versione aggiornata dell'originale standard CD-ROM, realizzata dalla Sony), basato sul formato



"ponte" XA/CD-I, così da consentire l'utilizzo del software su entrambi i sistemi. Purtroppo dopo la conferenza stampa in cui è stato annunciato questo accordo non se ne è saputo più niente. Secondo le previsioni della Nintendo, il lettore CD-I compatibile Nintendo avrebbe dovuto essere disponibile verso la fine dell'anno in Giappone e negli Stati Uniti, ma sembrerebbe che la società giapponese non riuscirà a rispettare i tempi previsti. Se non interverranno elementi nuovi nei prossimi mesi, dovremo probabilmente aspettare il CES di Las Vegas di gennaio per saperne di più, o meglio per vedere un prototipo di questo fantomatico lettore CD.

Nel frattempo, però, c'è chi si dà ugualmente da fare. Al recente ECTS di Londra la Novologic ha annunciato che sta lavorando a una versione per CD-I di *Super Mario Brothers* che dovrebbe sfatare il mito che la tecnologia ottica non sarebbe in grado di offrire un videogioco con le stesse caratteristiche di velocità e fluidità tipiche dei prodotti su disco o cartuccia. Anzi, secondo la Novologic il gioco, ambientato nei sei pianeti del Mushroom System, "combina la velocità dei giochi su cartuccia con la qualità grafica della televisione". Staremo a vedere.

Open, un gioco di golf ambientato nell'omonimo percorso, simile in un certo senso a *Links* ma con immagini video invece che sintetiche dei giocatori e delle buche. Il braccio software della Philips sta lavorando a un altro gioco simile basato sul baseball in cui si affrontano veri lottatori. Un altro gioco, purtroppo dalla giocabilità piuttosto limitata, è *Escape from Cybercity*: grandi animazioni e disegni in stile manga, ma poca interattività. Altri programmi disponibili sono un "libro divulgativo" su Van Gogh, "visite guidate" al Museo Smithsonian di Washington o al Rinascimento fiorentino.

Un grosso impulso allo sviluppo di nuovi e più interessanti titoli sarà l'arrivo, entro la fine dell'anno, della scheda di espansione per il Full Motion Video. Oltre a consentire di trasformare il CD-I in una specie di videoregistratore (cosa che allargherà radicalmente il mercato dei possibili utenti una volta che saranno disponibili film su CD), servirà a realizzare applicazioni realmente innovative, tra le quali le più importanti saranno certamente quelle nel campo dei programmi interattivi di intrattenimento, dove l'utilizzo di immagini video in movimento consentirà di fare un notevole salto di qualità.

Da quello che abbiamo visto, non si può dire che i programmi per CD-I, come già quelli per CDTV, ci abbiano impressionato. Anzi. Non c'è dubbio che la tecnologia CD o multimediale sia la piattaforma hardware del futuro, ma la nostra impressione è che finché non sarà disponibile un programma che sfrutti al meglio le indubbie capacità della macchina, e faccia alzare il consumatore medio dalla poltrona nella quale è sprofondato a guardare "Scommettiamo che..." per sfondarsi nel primo negozio di elettronica ad acquistare il CD-I, il multimedia di massa resterà un sogno nel cassetto.

In conclusione, molti di voi si chiederanno se vale la pena fare un pensierino all'acquisto del CD-I. La nostra risposta al momento è un "mì". Per un videogiocatore, il CD-I non è ancora in grado di offrire programmi che possano competere in quanto a interattività e

Finalmente il mercato delle macchine interattive basate sulla tecnologia CD acquisterà il prodotto che avrebbe dovuto dare il via al tutto, ma che invece è stato battuto sul traguardo del lancio sul mercato dal CDTV della Commodore. Oggi i due sistemi che dovranno lottare per la conquista di questo nuovo mercato di massa sono finalmente in campo e spetta ora al consumatore decidere quale dei due avrà successo.

In realtà, il rompicapo della Commodore e della Philips non è solo quello di convincere il consumatore ad acquistare il loro apparecchio. Invece di quello della concorrenza, ma di spiegarli perché dovrebbe acquistare un apparecchio multimediale e quali vantaggi gliene derivano. Spiegarlo a un utente abituato a usare il computer, e quindi uso al concetto di interattività, sarebbe più facile, ma sta la Commodore lei che la Philips oggi puntano a raggiungere l'elusivo consumatore medio, quella figura astratta che troppo spesso accelera supinamente quello che la pubblicità gli vuol far credere ma non è in grado di guardare al di là del suo naso.

La Philips, in verità, ha molte più probabilità di riuscire. O meglio ha molte più probabilità di riuscire ad imporre uno standard nel multimedia. Dopo tutto, ha già fatto con le audiocassette e con i CD audio digitali e, come è già avvenuto per questi due prodotti, s'è assicurata, ancor prima dell'uscita del primo modello di CD-I, il supporto di altre case mondiali di elettronica di consumo, tra cui Sony, Matsushita (col marchio JVC), Toshiba, Pioneer, Yamaha, Nintendo e altre. Il risultato, quindi, è che il CD-I sarà associato a nomi più conosciuti del grande pubblico di quanto lo sia il nome Commodore (e di conseguenza il CDTV), ma questo dal punto di vista del videogiocatore non significa niente. Anzi.

È probabile, almeno nell'immediato futuro, che il CDTV disporrà di molto più software ludico arcade di alta qualità di quanto ne avrà il CD-I. Questo perché il sistema della Philips non è in grado di trattare la grafica come il CDTV, che è basato sulla tecnologia Amiga. Il CD-I potrà eccellere come strumento di riferimento domestico e, quando avrà la possibilità di riprodurre immagini video in movimento, come

apparecchio per la visione di video o film su CD. Ad ogni modo, i titoli di consultazione per CD-I potranno eventualmente venir trasferiti su CDTV, mentre non sarà altrettanto facile fare il percorso inverso per quelle applicazioni che sfruttano la potenza di elaborazione grafica e sonora del chip dell'Amiga.

Paradossalmente, uno degli apparenti difetti del CD-I potrebbe essere il suo maggior pregio. Molte software europee stanno rientrando sullo sviluppo di titoli per CDTV grazie alla loro preesistente esperienza con l'Amiga, quindi le società che producono titoli per il CD-I (e ce ne sono molte negli USA) tenderanno a sviluppare prodotti diversi dai videogiochi. Ciò potrebbe aprire le porte a nuovi autori/ideatori di giochi non retti innovativi ed originali, ma potrebbe anche risultare imbarazzante se i risultati non saranno all'altezza degli standard a cui siamo abituati.

Infatti, anche se siamo stati i primi a parlare di multimedia e CD, i titoli finora disponibili per CDTV, CD-I, Mega CD e anche CD-ROM che abbiamo visto hanno raffreddato i nostri entusiasmi iniziali. La tecnologia CD o multimediale non ha mantenuto le promesse e, dal punto di vista di un videogiocatore, non c'è ancora niente di meglio del tradizionale gioco su floppy o su cartuccia. Forse l'imminente 7th Guest della Trilobyte/Virgin cambierà la nostra percezione di queste tecnologie, ma la strada è ancora lunga e non dipende tanto dall'hardware ma dal software, o meglio dal tempo necessario all'apprendimento delle migliori tecniche di programmazione di queste macchine.

Certo è che un sistema sostenuto dalla Philips (gli inventori del CD), dalla Sony (proprietaria di un'enorme biblioteca cinematografica tramite la Columbia Pictures) e dalla Matsushita (proprietaria della RCA) deve essere considerato un evento di importanza considerevole. Non sarà particolarmente impressionante dal punto di vista della capacità di elaborazione grafica, ma ha dei nomi troppo grossi alle spalle per passare inosservato.

## UN'OPINIONE SPASSIONATA

(Sotto al titolo) Il primo modello di Compact Disc Interactive della Philips, il CD-I 220. Diventerà un pezzo da collezionisti?

(Sotto) Entro la fine dell'anno la Philips lancia anche un modello portatile, il CDi 360. Dotato di schermo a colori LCD da 6", ma collegabile a qualsiasi televisore o monitor. Il pannello di 9 P.Kg e le dimensioni ridotte (294x194x55 mm) lo rendono ideale per essere utilizzato per scopi didattici e professionali.

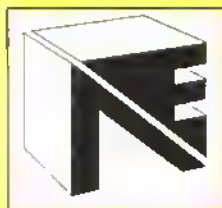


divertimento con quelli in commercio per Amiga o PC. Consigliamo, quindi, di aspettare ancora un po', come d'altronde stanno facendo le case giapponesi che, pur sostenendo il sistema CD-I, se ne stanno alla finestra in attesa di vedere come andrà la campagna di lancio della Philips prima di invadere il mercato con i loro apparecchi.

Riccardo Albini

33  
MAGGIO 1993





**NEWEL<sup>®</sup> srl** Computers ed accessori  
 20155 Milano - Via Mac Mahan, 75  
 Telefono negozio (02) 39260744 r.a.  
 Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035  
**ORDINA SUBITO:  
 TEL. (02) 33000036**

**PRESENTI  
 SMAU '92  
 PAD. 42  
 STAND A06  
 CHIEDI IL NOSTRO  
 NUOVO LISTINO.**

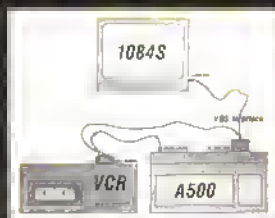
Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutto l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne

**VIDEO BACKUP** L. 88.000  
**VIDEO BACKUP + VIDEOCASSETTA**  
 con oltre 200 programmi L. 138.000

Utile accessorio per salvare enormi quantitativi di dati utilizzando un semplice videoregistratore. Potete fare qualsiasi tipo di backup dei files, backup di hard disk, directories o singoli dischetti utilizzando un comune videoregistratore. Una cassetta da 240 min. offre uno spazio di circa 200 Mb. Il backup di un singolo disco impiega circa 64 sec. L'accessorio lavora come uno Streamer con la possibilità di recuperare solo determinati files grazie ad un menù che terrà conto dei giri del videoregistratore. Così ci si potrà posizionare direttamente sul file interessato. L'Hard/Floppy Video Backup può essere usato anche senza il possesso di un Hard Disk. Nella confezione è compresa una videocassetta con 160 Mb di software Pubblico Dominio.

**Software e manuale in italiano!  
 (versione integrale 35 pagine)**

**DISPONIBILE**



**NOVITA'!**

**Bootselector** L. 19.000

Il Bootselector è un kit che si installa all'interno del tuo Amiga 500 o 2000; permette di usare il drive esterno come Df0: (drive interno) evitando così un'eccessiva usura dello stesso, spesso si possono risolvere anche problemi di compatibilità di giochi, semplicissima installazione, non necessita saldature, chiare istruzioni in italiano

**Kickstart 1.3** L. 79.000

Nuova scheda per A500 Plus. Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

**Kickstart 1.3 per Amiga 600** L. 89.000

Nuova scheda per A600. Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

**Kickstart 2.0 Automatico** L. 89.000

Trasforma il tuo vecchio A500 e 2000 V1.3 con il rivoluzionario 2.0. Il tutto studiato su una apposita scheda dotata di interruttore automatico (tramite pressione sul tastomouse) con il quale si può selezionare, secondo l'uso, il S/O 1.3 o 2.0. Semplice installazione e senza saldature. Manuale in italiano.

**Trackball** L. 99.000

Trackball senza fili per tutti gli Amiga.

**NOVITA'!**

### OFFERTE ESPANSIONI DI MEMORIA

512 K PER A500 E A500 PLUS	L. 59.000
512 K + CLOCK PER A500	L. 69.000
1,5 Mb + CLOCK PER A500	L. 179.000
2 Mb + CLOCK PER A500	L. 279.000
1 Mb PER A500 PLUS	L. 119.000
2 Mb ESTERNA PER A1000	L. 390.000
2 Mb ESPANDIBILE A 8 PER A2000	L. 350.000
ESPANSIONI ESTERNE SUIPIRA	L. 390.000
2 Mb espandibile fino a 8 Mb	

### DRIVE AMIGA

INTERNO PER A500	L. 120.000
INTERNO PER A2000	L. 120.000
ESTERNO PER TUTTI GLI AMIGA	L. 130.000

**ROCKGEN PLUS** L. 399.000

Genlock Plus per tutti gli Amiga & CITY con visualizzazione su 3 monitor in contemporanea, doppia dissolvenza, video passante, software "HOME TITLE" professionale per titolazione in omaggio.

**A-TONCE** L. 275.000

Trasforma l'Amiga in un PC 286.

**A-TONCE** L. 449.000

Versione Professionale.

**Amiga - Mouse Selector** L. 29.000

Permette di collegare mouse e joystick contemporaneamente o selezionare quello che si vuole usare, senza slacciare ogni volta il mouse.

**Penna Ottica Amiga** L. 29.000

Disegna sul video con la massima semplicità; divertente!

**220 - Protector** L. 59.000

Multipresa a 8 spine, consigliata da tutte le principali case di computer, previene guasti accidentali, sbalzi di corrente, ecc. La multipresa è dotata di interruttore luminoso e protect switch. Indispensabile!

**Super Televideo** L. 149.000

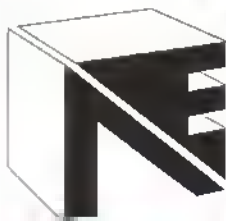
Questo accessorio permette la ricezione del Televideo RAI e tutte le altre reti che trasmettono un programma analogo come il Teletext ecc. Collegamento tramite la parallela Amiga ed un segnale Videocomposito che può essere preso da un videoregistratore o televisore (spinotto RCA/CHIN o da Scart). Permette inoltre il salvataggio su disco e la stampa. Facile utilizzo.

**Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.**

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai loro proprietari

**PRESENTI  
SMAU '92  
PAD.42  
STAND A06**

**CHIEDI IL NOSTRO  
NUOVO LISTINO.**



# NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.  
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

**ORDINA SUBITO:  
TEL. (02) 33000036**

Tutti i prodotti  
qui sotto elencati,  
sono realmente  
disponibili a magazzino,  
senza  
esaurimento  
scorte.

Più il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

**Newel tutto per il tuo PC - MS DOS compatibile dal  
classico 286 20 Mhz, al 386 SX 33 Mhz, dai 386 DX 40 Mhz fino ai 486  
DX 33 e i nuovissimi 486 DX2 50 Mhz!**

### TRASFORMA IL TUO VECCHIO 286 IN UN 386!

MOTHERBOARD 386 SX 33 con CPU	L. 298.000
MOTHERBOARD 386 DX 40 con CPU	
+ cache Memory	L. 398.000
MOTHERBOARD 486 DX 33	
+ cache Memory	L. 998.000

### STAMPANTI IN OFFERTA

M-1270 Commodore  
stampante int. jet parallela per PC  
*Silenziosissima!*  
**L. 248.000**

NEC P20 24 aghi  
**L. 620.000**

### PC PORTATILI NOTEBOOK

Meno di 3 Kg, ultrapiatti.  
Dal 386 ai nuovissimi  
486 DX 33 con 200 HD MB

**NUOVI PREZZI**

386 SX 25 2 MB RAM	
drive, VGA, HD 60 MB	L. 2.300.000
486 SX 25 - HD 80 MB	L. 2.900.000

### WINDOWS 3.1

VERSIONE COMPLETA IN ITALIANO  
**L. 198.000**

### SCHEDE MUSICALI

SOUND BLASTER 2.0	L. 198.000
SOUND BLASTER Pro	
comp. Window 3.1	L. 268.000

### SOUND BLASTER Pro Multi-Media Kit

Sound Blaster Pro + Interfaccia CD  
ROM Sony + CD ROM Sony +  
3 CD omaggio  
**L. 980.000**

### VIDEOBLASTER

- Digitalizzatrice Video Windows 3.1 compatibile
- Formati PCX, TIFF, BMP, MMP, GIF, TARGA
- Acquisizione 640 x 480 IN 2.000.000 colori
- Lavora in modo VGA, SVGA a 256 e 32.767 colori!
- Amplificatore, Mixer Stereo

**L. 588.000**

### DISCHETTI 3 1/2 BULK TOP-QUALITY

1 MB	2 MB
50 pezzi 900 cod.	50 pezzi 1500 cod.
100 pezzi 800 cod.	100 pezzi 1400 cod.
200 pezzi 700 cod.	200 pezzi 1200 cod.

### INTERFACCIA VIDEO

PC VGA > TV scart

Novità assoluta permette di collegare una qualsiasi  
scheda VGA a tutti i televisori con presa Scart!  
Risparmierete spazio, potrete usare il PC più  
liberamente senza più portare in giro il monitor e,  
inoltre, potrete collegare una TV 28 pollici. (un  
monitor equivalente costerebbe 5 milioni).

**L. 148.000**

IL CLASSICO DELL'ATARI

# TEMPEST

di Steve Kelly e Dan Malone



**Torna per la seconda volta la rubrica che consente ai programmatori di riprogettare i loro vecchi giochi preferiti. È difficile che un programmatore trovi il tempo per farlo ma quando sarà possibile vi proporremo il parto della sua mente geniale. Questo mese due dei componenti dei Bitmap Bros, dopo Peter Molyneux della Bullfrog, raccolgono la sfida...**

**“P**erché e senza dubbio il mio gioco preferito”, dice Steve Kelly dei Bitmap Brothers dopo avergli chiesto perché ha scelto di riservare il lifting al vecchio classico dell'Atari. “Ci sono giochi che sono assolutamente perfetti. Prendete *Missile Command* per esempio, non penso si possa far qualcosa per migliorarlo. Ma penso che *Tempest* abbia bisogno di un aggiornamento.” La conoscenza in materia di Steve non dà certo adito a polemiche. Il primo incontro con l'originale gioco da bar avvenne dopo aver lasciato la Psion come programmatore di Spectrum nel 1984 (era in un pub che frequentava a quei tempi) e Steve ne rimase subito colpito. Il suo entusiasmo per il gioco

fu tale che ne scrisse una versione speciale a due dimensioni per lo ZX81 - commercializzata dall'ormai defunta Mikrogen. Naturalmente si è dimostrato felice di avere la possibilità - almeno ipotetica - di trasformare il suo gioco preferito nel moderno gioco da bar dei suoi sogni.

“La ragione per cui lo penso che *Tempest '92* sarebbe un successo è che, mentre risulta davvero difficile avanzare critiche sulla giocabilità dell'originale, sarebbe però possibile migliorarlo molto con la grafica e i controlli oggi a disposizione”, spiega Steve. Non volendo limitazioni, Steve e l'aiuto-disegnatore Dan Malone (autore tra l'altro dei disegni di questo articolo) hanno affrontato il progetto come se stessi producendo un nuovo gioco da bar e non una versione per 16 bit.

Per coloro che non hanno mai visto *Tempest* (e sono tanti perché malgrado la sua bellezza non è mai stato molto popolare) basti dire che era il massimo della semplicità - ma a quei tempi aprì nuove frontiere per quanto riguardava giocabilità e tecnica utilizzando la tecnologia 3D e la grafica vettoriale in un modo mai visto prima. Basato su una serie di ragunate di forma vagamente conica e linee che si congiungevano verso un punto centrale, *Tempest* vedeva il giocatore pilotare una piccola astronave ad elevata velocità lungo il bordo del cono cercando di eliminare una serie di orridi mostri simili a ragni che si dirigevano verso di lui. Malgrado qualche variazione per quanto riguarda la forma della raginata e il tipo di alieni per il resto c'era ben poca varietà: una delle maggiori critiche mosse da Steve al gioco.

Per *Tempest '92* Steve e Dan hanno pensato ad un approccio più sofisticato costruito sugli stessi principi originali. Il terreno di gioco in *Tempest '92* è simile all'originale, spiega Steve, ma la tecnologia superiore permette di avere dei vettori pieni con tanto di ombreggiatura per dare una maggiore sensazione di profondità e per rendere l'intero gioco più gradevole all'occhio. Probabilmente il cambiamento più radicale che Steve e Dan hanno deciso di introdurre riguarda i segmenti più alti indentati nella sezione del cono.

## I NEMICI

Per *Tempest '92*, Steve ha disegnato dei nemici del tutto nuovi che, a parer suo, sarebbero molto più intelligenti di quelli dell'originale. Oltre che avanzare dal centro della raginata, attaccherebbero il giocatore alle spalle e si appenderebbero al bordo esterno del cono. Ecco alcune delle malefiche creature partorite dalla sua mente...

### STUPIDS

Attaccano semplicemente lungo un segmento cercando di colpire il giocatore.

### SWITCHERS

Come gli Stupids, solo che cambiano segmento muovendosi in avanti.

### SPIRALS

Nemici intelligenti che risalgono il cono a spirale cambiando percorso per posizionarsi il più vicino possibile al giocatore.

### SPIKERS

Mentre avanzano si lasciano dietro delle trappole mortali per il giocatore.

### SUPER SPIRALS

Simili alle spirals ma totalmente impazzite! Cambiano percorso MOLTO velocemente.

### ATTACKERS

Nemici intelligentissimi che si arrampicano su segmenti sopraelevati e rispondono al fuoco del giocatore.

### SPLITTERS

Se vengono colpiti si dividono in tre o cinque alieni identici. Micidiali!

### BLOCKERS

Avanzano per brevi distanze e lasciano cadere dei segmenti che possono essere utilizzati da altri alieni come postazioni difensive!





(Sopra) Ecco come Steve e Dan immaginano la loro versione di Tempest (disegni di Dan). Alleni intelligenti e bizzarri, un personaggio principale solitario - cosa molto importante - un'area di gioco radicalmente migliorata. Splendidol

"Queste piattaforme e sporgenze tridimensionali sono chiaramente visibili negli schermi proiettati e aggiungono un nuovo elemento al gioco: gli alieni intelligenti (una caratteristica dei Bunnies) usano lo schermo a loro vantaggio, nascondendosi dietro le sporgenze e arrampicandosi sulle piattaforme per sfuggire al fuoco del giocatore. Questo significa che il giocatore dovrà avanzare all'interno del cono per eliminare questi nemici uno a uno mentre nello stesso tempo altri alieni stanno infestando altre aree dello schermo!" spiega Steve e aggiunge "Oltre che per rendere il combattimento più interessante questi segmenti vengono utilizzati come ponti per collegare parti separate di un cono".

"Lo scopo di questi segmenti è dare al gioco una dimensione strategica dividendo il cono in aree separate, ognuna delle quali ha bisogno di essere difesa dagli attacchi sistematici del nemico. Questa dimensione era la sola cosa mancante nel gioco originale: spesso ci si ritrovava a girare casualmente attorno al bordo con il dito sul pulsante di fuoco nella speranza di uccidere il maggior numero di avversari. E la cosa più interessante è che non c'è un limite al numero di cono perché sarebbero generati da strutture dati molto piccole." Disegnare Tempest '92 come gioco da bar piuttosto che come gioco per home computer ha anche consentito a Steve e a Dan di inventare un innovativo sistema di controllo. "Il gioco originale era controllato da una manopola rotante che muoveva l'astronave lungo il bordo del cono," ricorda Steve.

"Un giro di 12,5 gradi muoveva l'astronave sul segmento di cono successivo. In Tempest '92, invece l'astronave si muove fluidamente lungo il cono piuttosto che saltare di segmento in segmento perché è necessario un meccanismo di controllo più sensibile e sofisticato. Ciò che mi piacerebbe avere è essenzialmente lo stesso controllo ma con un'ulteriore

disco (un jog-disc) situato sopra la manopola centrale. Questo disco dovrebbe avere un incavo dove poter inserire l'indice. Il modo migliore per immaginarlo è pensare a un videoregistratore con un controllo jog-shuttle.

Ci sono due pulsanti usati per sparare e azionare il super-zapper. Il primo pulsante è montato su un joystick segmentato che può muoversi avanti e indietro per spostare l'astronave dentro e fuori del cono. Il super-zapper, montato sulla sommità del joystick è attivato dal pollice e può essere usato tre volte per cono per distruggere tutti gli alieni sullo schermo. In più, c'è una grossa trackball - come in Marble Madness e Missile Command - che può essere utilizzata insieme a tre pulsanti per cambiare il punto di vista. Premere i pulsanti mentre si ruota la sfera fa violare l'intero campo di gioco in base ai tre assi x, y e z. Per quanto carino possa sembrare è solo coreografico e c'è un pulsante di reset per ritornare velocemente allo schermo di gioco".

Steve e Dan ammettono che sono timidi sospesi dal loro Tempest '92. "Considerando che abbiamo avuto solo una settimana di tempo e che io non ho mai fatto nulla di simile in precedenza sono davvero contento del risultato," ammette Steve. A tal punto, infatti, che c'è addirittura una piccolissima possibilità che i Bios possano portare avanti il progetto e produrre il gioco sul serio! È solo un sogno, per il momento, ma chi lo può sapere?

Almeno il progetto ha risvegliato in Steve una certa nostalgia. "C'è un negozio a Croydon che vende vecchi coin-op e sto pensando di farci un salto per vedere se riesco a trovare Tempest. Sarebbe come ritrovare un vecchio amico..."

## BONUS A VOLONTÀ!

Un gioco moderno non sarebbe completo senza armi addizionali e Steve si è assicurato che Tempest '92 ne abbia a volontà. "Saranno lasciate cadere da certi nemici quando vengono colpiti e guadagnati quando richiesto dal gioco," spiega.

### ■ SPEEDUP

Aumenta la velocità dei colpi del giocatore.

### ■ SIDE SHOT

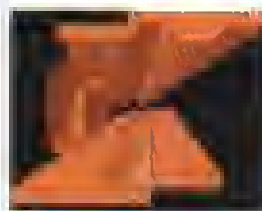
Permette al giocatore di colpire i nemici che hanno raggiunto il bordo del cono.

### ■ MULTI-SEGMENT SHOT

Colpi spariati non solo lungo il segmento del giocatore ma lungo entrambi i segmenti adiacenti.

### ■ SHIELD

Sparano a 45 gradi e rimbalzano sulle piattaforme - come i laser in R-Type.



(Sinistra e sopra) Due ulteriori ragnatele sperimentali di Dan mostrano quanto versatile potrebbe essere l'area di gioco di Tempest '92. Utilizzando semplici algoritmi è possibile creare schermi costituiti da blocchi rigati come nel disegno in alto o da estrose curve rettificate nella figura sottostante o ancora dal cono elicoidale sulla sinistra. Notare l'aspetto delle piattaforme e dei segmenti in tutti i disegni.



### ■ MANIC SHOT

Girano casualmente lungo l'area di gioco descrivendo ampi archi.

### ■ RETREAT

Costringe tutti i nemici a indietreggiare al centro del cono dando al giocatore un attimo di respiro.

### ■ VITE E ENERGIA EXTRA

Dove sareste senza di loro? "Sono sempre piazzate in un'area pericolosa per costringere il giocatore a rischiare," dice Steve.



# IL PIANETA

In questa straordinaria esclusiva, K pubblica per la prima volta gli appunti di studio del Dottor Cippa Lipa su un nuovo pianeta visibile solo con il Mega Telescopio Spazio Tempo da lui inventato.

**Q**uando inventai il Mega Telescopio Spazio Tempo sapevo d'aver creato qualcosa che avrebbe cambiato il modo di guardare le stelle. Le difficoltà non erano poche. Prima tra tutte trovargli un posto in redazione, di tenerlo a casa mia neanche a parlarne.

Tuttavia, non avrei mai creduto che il MTST avrebbe portato alla scoperta di un nuovo pianeta. Sì, un pianeta posizionato vicino ad Alfa Centauri, la stella più vicina al sole. Il nome che gli scienziati hanno dato al nuovo pianeta è Gio-Ka, e sembra abbia molte similitudini con la Terra. I geologi credono che i diversi continenti che costituiscono il pianeta erano, molti secoli fa, un'unica massa, sconvolta in seguito da eruzioni vulcaniche e divisa ora da vaste

distese d'acqua.

Ma questo è solo l'inizio. Utilizzando un programma di Alta Soluzione Spazio Elettrica (ASSE) gli astronomi hanno potuto ottenere un'altissima risoluzione fotografica e sono così arrivati a una scoperta ancora più sconvolgente: alieni. Ognuno dei continenti di Gio-Ka è popolato da una particolare specie, ognuna estremamente differente ma allo stesso tempo curiosamente simile agli abitanti degli altri continenti.

Ulteriori studi hanno rivelato una peculiarità comune a tutti gli abitanti di Gio-Ka (o Gio-Katori come sono stati battezzati): sono ossessionati dai videogiochi, e passano pressoché tutto il tempo a loro disposizione giocando, ma ciascuna specie di ogni con-

tinente gioca a un solo tipo di gioco. Così mentre gli abitanti di un continente si accaniscono solo con i giochi a piattaforma, i loro vicini si scatenano con i simulatori di volo. Anche se la tecnologia computerizzata del pianeta è pari a quella terrestre, gli abitanti Gio-Ka sono primitivi sotto tutti gli altri aspetti tecnologici. Non hanno macchine, navi o aerei, quindi il contatto tra i vari continenti è impossibile. Un Gio-Katore una volta inventò la ruota, ma utilizzò la scoperta per creare un floppy disk piuttosto che rivoluzionare i metodi di trasporto. Gli scienziati sono convinti che gli abitanti si sono evoluti in maniera differente dall'umanoide che abitava il pianeta quando i continenti erano uniti. Gli appassionati di un certo tipo di gioco tendevano a raggrupparsi tra loro, e dopo la divisione dei continenti la separazione tra i gruppi si fece ancor più marcata. Per secoli i Gio-Katori si sono evoluti radicalmente per rendere il proprio corpo il più adatto possibile al tipo di gioco che amano, il risultato è stato una serie di bizzarre mutazioni che ab-

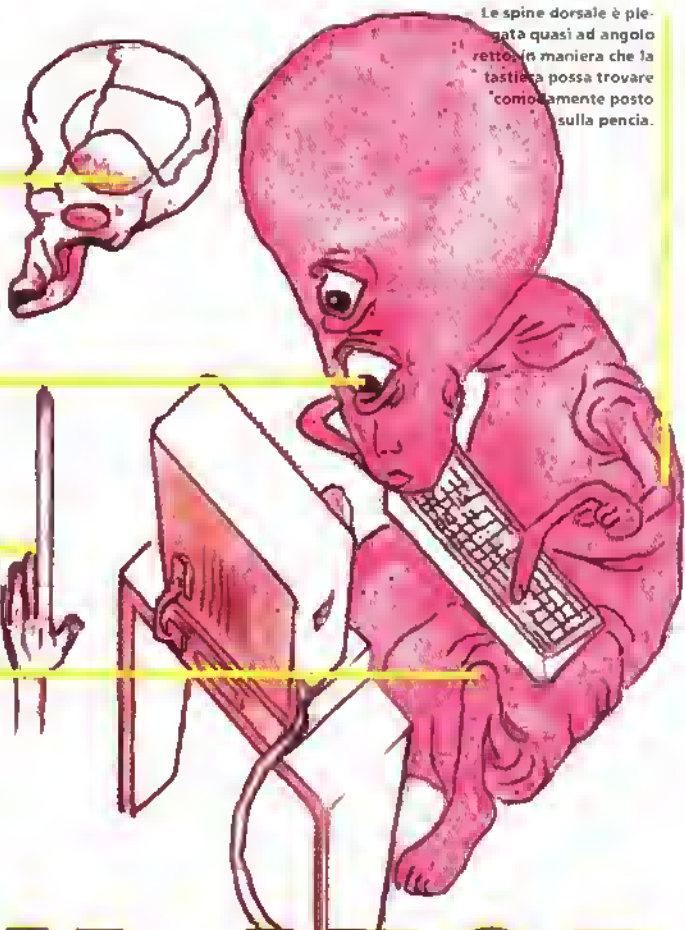
## GIO-K-ATORE DI AVVENTURE

Questo enorme teschio contiene un cervello potentissimo, che rende il Gio-K-atore d'avventure approssimativamente sei volte più intelligente di Albert Einstein.

In seguito a millenni di evoluzione gli occhi si sono avvicinati l'un l'altro lasciando la tradizionale posizione per raggiungere quella attuale. L'occhio più basso viene adoperato per guardare le tastiere e non sbagliare il tasto da pigiare, mentre l'occhio superiore non perde di vista lo schermo.

Le mani sono specializzate nella scrittura veloce a due dita. Il dito indice di ogni mano è lungo e magro, mentre il resto della mano è raggrinzito per evitare errori di scrittura. Essendo in grado di battere 260 parole al minuto, questo Gio-K-atore sarebbe la segretaria ideale per chiunque!

Generazioni di Gio-K-atori di avventure hanno trascorso la loro vita seduti di fronte ai monitor, tremutando le gambe a poco più di inutili protuberanze.



Le spine dorsali sono piegate quasi ad angolo retto in maniera che la tastiera possa trovare comodamente posto sulla pancia.

## GIO-K-ATORI

Un po' di ossa grazie al Mega Telescopio Spaziale.

In questo esclusivo reportage, K vi rivela i segreti di quattro tipi di creature che abitano il Pianeta dei Gio-K-atori...

## GIOKATORE D'AVVENTURE

## Caratteristiche

Questa creatura tendenzialmente eremita conduce una vita incredibilmente sedentaria e indolente. Il solo scopo della sua esistenza è giocare ad avventure testuali, un'attività che risulta facilitata dal cervello enormemente sviluppato, dagli occhi e dalla particolare conformazione delle mani. Tutte le attività non cerebrali vengono tenute al minimo, il che porta questa creatura ad avere braccia e gambe sottosviluppate, e organi interni a livello primitivo.

## Alimentazione

A causa della sua bocca sottile e all'apparato digerente sottosviluppato, il Gio-K-atore d'avventure ingerisce il

cibo sotto forma liquida o pastosa. Il processo di alimentazione funziona grosso modo così:

Entri nella cucina. Vedi: dei vegetali verdi e un frullatore rosso.

PRENDI VEGETALI VERDI

Hai preso i vegetali verdi,

ESAMINA IL FRULLATORE ROSSO

Questo attrezzo serve per frullare il cibo. C'è un buco in alto nel quale il cibo può essere introdotto e un piccolo pulsante con scritto on/off.

METTI I VEGETALI VERDI NEL FRULLATORE ROSSO

I vegetali verdi sono nel frullatore rosso.

SCHIACCIA IL PULSANTE

Quale pulsante?

SCHIACCIA IL PICCOLO PULSANTE

I vegetali vengono frullati sino a diventare una pasta verde e molle.

SUCCHIA LA PASTA VERDE

Non capisco la parola "SUCCHIA"

## MANGIA LA PASTA VERDE

Hai mangiato la pasta verde

## Accoppiamento

La riproduzione è un procedimento che avviene una sola volta nella vita del Gio-K-atore d'avventure, e capita solo ai soggetti più fortunati. Nel caso in cui due Gio-K-atori d'Avventure di sesso opposto si incontrino, si producono in un atto sessuale conosciuto come "Incontro di Menti". I Gio-K-atori mettono una fronte contro l'altra e si scambiano Soluzioni.

## Gio-K-atore DI GIOCHI DI RUOLO

## Caratteristiche

Forse questa è la creatura più sola e triste di tutta Gio-Ka. Mentre gioca, il Gio-K-atore di GdR ha la strana abilità di alterare la sua conformazione fisica nella forma del personaggio che sta attualmente interpretando. Ancor più stupefacente è il fatto che la clonazione è mentale oltre che fisica. Così se un Gio-K-atore di GdR sta interpretando un vecchio ma-



## SPECIALE

go, gli crescerà la barba, un cappello a piuma e blatererà parole da saggio in una lingua arcana.

Tuttavia, tra una partita e l'altra, il Gio-Katore di GdR ha una propria piccolissima personalità. Il suo corpo molliccio è identico a quello di molti gli altri componenti della sua specie, senza nessuna particolarità che li differenzi. La faccia da bambino e l'espressione vuota mostrano una completa mancanza d'intelligenza dietro gli occhi vacui. Si può dire che la creatura è viva solo quando gioca.

#### Alimentazione

Il Gio-Katore di GdR mangia tutto ciò che trova. Con forti preferenze a seconda del personaggio che sta interpretando, come descritto in precedenza. Quando non gioca non mangia.

#### Accoppiamento

È molto raro che due Gio-Katori di GdR s'incontrino, e anche quando questo avviene di solito tendono a ignorarsi. È una fortuna che il Gio-Katore di GdR abbia l'abilità di riprodursi in maniera asessuale.

La fecondazione avviene solo in casi estremamente fortuiti. Nel caso un Gio-Katore passi immediatamente da un personaggio maschile a uno femminile (o viceversa) c'è una minima possibilità di arrivare al concepimento durante quel breve periodo di transizione. Il Gio-Katore diventerà più grande e più molliccio finché una sezione del suo corpo si svilupperà abbastanza per creare una nuova creatura che verrà "espulsa".

#### Gio-Katore DI SPARATUTTO

##### Caratteristiche

Questo Gio-Katore è famoso per i suoi repentini cambiamenti d'anore. Mentre gioca è freddo, calmo e completamente rilassato, ma quando viene distrutto diventa preda di un'incontenibile esplosione di rabbia, colpendo ripetutamente il monitor e urlando impropri allo schermo. Tutto questo è causato dalle strane ghiandole surrenali di cui il Gio-Katore di sparattutto è dotato. Questi organi si oppongono in grandezza generano un'impresionante quantità di adrenalina durante il gioco, che viene temporaneamente contenuta nelle sacche poste sulle spalle del Gio-Katore. Durante le pause di gioco l'adrenalina deve essere eliminata, cosa che viene fatta tramite gli scatti di descrulti sopra. Com'è facile immaginare il Gio-Katore di sparattutto ha una vita molto breve a causa degli eccessivi scatti nervosi.

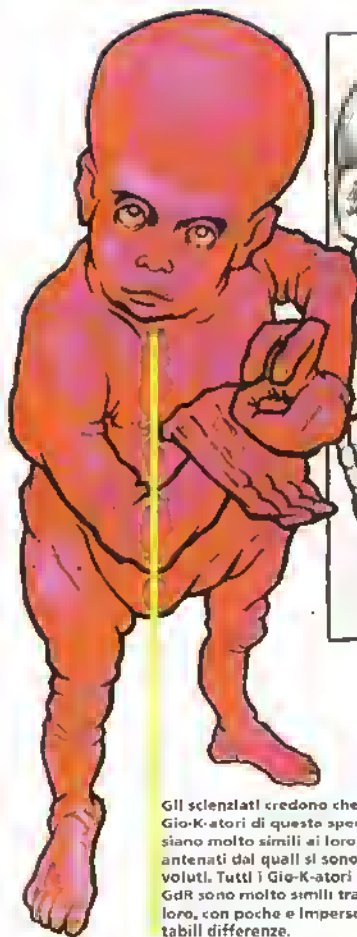
Nel continente dei Gio-Katori di giochi a piattaforte, gli abitanti (non descritti in questo articolo) sono molto simili all'esemplare di cui stiamo parlando, ma le ghiandole surrenali sono meno sviluppate, rendendo questi Gio-Katori più pacati e meno inclini alla violenza.

#### Alimentazione

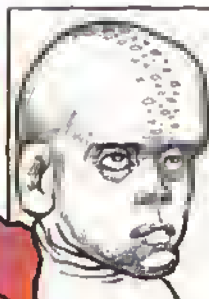
Il Gio-Katore di sparattutto è vorace di tutto ciò che si può mangiare velocemente. Tra una partita e l'altra si nutre di cibo tipico dei fast food, in maniera che possa passare meno tempo possibile prima di tornare a un'altra partita. Vanno pazzi per il milk shake e le patatine fritte.

#### Accoppiamento

In seguito a prolungate sessioni di gioco, l'adrenalina del Gio-Katore a volte supera il livello di



Gli scienziati credono che i Gio-Katori di questa specie siano molto simili ai loro antenati dai quali si sono evoluti. Tutti i Gio-Katori di GdR sono molto simili tra loro, con poche e impercettibili differenze.



## GIO-K-ATORE DI GDR

Perché la maggior parte dei giochi di ruolo di successo vengono controllati da icone, i Gio-Katori di GdR hanno sviluppato una particolare conformità delle mani. In una mano tre dita sono unite tra loro per poter avere maggiore presa sul mouse con l'indice e il medio liberi in modo da pigliare liberamente i due tasti del mouse. L'altra mano è palmata, così che formi uno adeguato tappetino da mouse.

guardia, raggiungendo un livello intollerabile che può essere ridotto solo con il passionale atto della riproduzione.

Per trovare un compagno (o una compagna) il Gio-Katore di sparattutto cambia la pigmentazione della schiena in una maniera simile a quella del camaleonte. La creatura adopera quest'abilità per mostrarsi il punteggio che ha raggiunto in quel momento. Più alto è il punteggio, maggiore sarà la possibilità di attrarre un probabile partner.

L'atto riproduttivo in sé non può essere descritto in una rivista come K. Vi basti sapere che vengono utilizzati scudi protettivi a potenza ridotta, un joystick e degli strani power-up.

#### GIO-K-ATORE DI SIMULATORI DI VOLO

##### Caratteristiche

Stranamente, per una razza che non ha mai sviluppato un sistema di volo nella realtà, i simulatori di volo sono molto popolari. Oltre tutto, questa specie di Gio-Katori è una delle più numerose. Il Gio-Katore di simulatori di volo combina molti degli aspetti fisici propri delle razze dedite alle avventure e agli sparattutto. Una particolarità unica di questi Gio-Katori è la crescita di una cartilagine sulla testa e sul collo, che ricor-

dano la sciarpa e la cuffia tipiche degli aviatori della "nostra" prima guerra mondiale. Questa cartilagine pare non abbia altra funzione se non quella di aiutare il Gio-Katore a entrare nella parte. Alcuni scienziati ritengono che possa avere funzioni di richiamo nel periodo dell'accoppiamento.

#### Alimentazione

Con sessioni di gioco che durano diversi giorni, è difficile per un Gio-Katore di simulatori di volo trovare del tempo per cibarsi. Così, una azienda specializzata in "riposizionamento in gioco" si è sviluppata intorno alla loro comunità. Giganteschi container di cibo sono posizionati vicino al Gio-Katore, e gli fanno cadere del cibo direttamente nella bocca. In un secondo momento, il Gio-Katore solitamente si sorbisce una zuppa nutriente.

#### Accoppiamento

Ci dispiace, ma anche stavolta ci vediamo costretti a censurare e molti degli aspetti riproduttivi di queste creature poiché sono molto simili a quelli di noi umani. Vi basti sapere che il Gio-Katore maschile abbassa il cancello... beh, il resto potete immaginarvelo.

## GIO-KATORE DI SPARATUTTO

Le orecchie del Gio-K-atore di sparatutto ha poco tempo per pensarli profondi. Il suo pirrolo ravello non è molto di più che un rentro di smistamento degli impulsi nervosi tra occhi e joystick.

Il Gio-K-atore di sparatutto ha una bocca spropositata, dotata di fauri e rorde vocall estremamente potenti sviluppatasi in seguito alle urla e alle arrabbature che conseguono ogni volta che il Gio-K-atore perde la sua ultima vita. Il suo potere vorale è così alto che un suo urlo può essere sentito sino a 25 Km di distanza.

Le orecchie dei Gio-K-atori di sparatutto sono di dimensioni maggiori rispetto al loro antenati così da godersi al meglio quei tantissimi effetti sonori.

Altreando la pigmentazione della pelle, il Gio-K-atore di sparatutto è in grado di mostrare il pnteggio raggiunto, che serve anche per attrarre il partner (vedi "acoppiamento").

Questo tipo di Gio-K-atore ha molti orrhi, ognuno in grado di tenere sotto controllo una determinata parte dello schermo. Nessun missile o astronave aliena scappa alla vista d'aquila di questa specie. La rientranza nella quale sono alloggiati si è sviluppata per poter evitare che l'attenzione non venga mai a venir meno a causa di effetti esterni.

## GIO-K-ATORI DI SIMULATORI DI VOLO

I Gio-K-atori di sparatutto sono di dimensioni maggiori rispetto al loro antenati così da godersi al meglio quei fantastici effetti sonori.

L'occhio più grande viene usato per controllare la parte più grande dello schermo, dove avviene l'azione. Mentre i quattro orrhi più piccoli hanno lo scopo di non perdere di vista le varie strumentazioni dell'abitacolo.

Queste grosse sacche pendenti vengono usate per trattenere la massiccia quantità di adrenalina prodotta durante ogni partita. L'adrenalina viene poi scaricata tra una partita e l'altra riandando e invecchiando verso lo schermo o prendendolo a calci oppure, occasionalmente, con l'aroppiamento (vedi sez. Accoppiamento).

Le braccia della creatura sono abbastanza simili alle nostre, ma le mani hanno subito un numero incredibile di mutazioni.

Le dita di una delle mani si sono modificate prendendo una posizione quasi ad angolo retto per consentire una solida presa per la base del joystick. Il pollice della mano stessa è grosso e muscoloso e può premere il pulsante di fuoco velocemente.

Il pollice e l'indice dell'altra mano sono unite tra loro in modo da formare un cerchio di diametro variabile che permetta di tenere la leva del joystick in maniera ottimale.

Entrambe le mani sono sprovviste di ghiandole sudorifere per evitare che in seguito alla sudorazione il joystick sfugga di mano.

La bizzarra conformazione ossea del collo e del cranio sono un tentativo della creatura di simulare, almeno in apparenza, un vero casco e una sciarpa.

Le braccia e le mani sono simili sotto molti aspetti a quelle dei Gio-K-atori di sparatutto. Tuttavia, poiché questo tipo di Gio-K-atore usa il joystick analogico, ha sviluppato un controllo più preciso e adatto al gioco, molto più sensibile di quello del Gio-K-atore di sparatutto.

Le lunghe gambe sono rivolte verso l'alto in maniera che le lunghe dita dei piedi possano torrare la tastiera. Le dita dei piedi si sono allungate sino a diventare in tutto e per tutto simili a quelle delle mani e vengono usate per premere le miriadi di tasti di un tipico simulatore di volo.



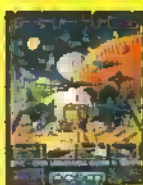
# SOFTWARE AMIGA

## AMIGA

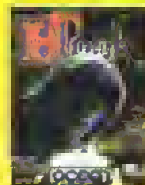
ADAMS FAM 39900  
AGONY 49900  
AIR SUPPORT 59900  
ALIEN BREED 59900  
ALIEN STORM 39900  
AMNIO 49900  
ANOTHER W 69900  
ARACORPH 49900  
ATOMINO 49900  
BACK T.T.F. 39900  
BARRARY II 49900  
BEAST GUST 39900  
BIG RUN 49900  
BLUE BOY 49900  
BLUES BRO 39900  
BONANZA BR 39900  
CANTON 49900  
CAP PLANE 49900  
CELTIC LEG 49900  
CHALL GOLF 59900



CHAMPION DR 49900  
CHAMPMANER 49900  
CONAN 59900  
COOL CROC T 49900  
CISCO HEAT 39900  
C.L.K. CLAK 49900  
CRAZY SEAS 39900  
CRUISE A.C 59900  
DARKMAN 39900  
DEATHBRING 39900  
DELIVERANCE 39900  
DEUTEROS 49900  
D GENERATION 49900  
DOUBLE DR.3 49900  
DYLAN DOG 59900  
DUNE 59900  
E.L.C.E 39900  
EPIC 59900  
EUR CHAMP EQ 49900  
F.G.P. CIRCU 39900  
FINAL BLOW 49900  
FINAL FIGHT 49900  
FIRE & ICE 49900  
F. VOYAGER 59900  
FIRST SAMUR 49900  
FLOOR 13 69900  
FOOTBALL II 59900



GAUNTLET 3 39900  
G.L.O.C. 39900  
GLOCKER 49900  
GOLDEN AXE 49900  
GUY SPY 69900  
HARLEQUIN 49900  
HOCK 59900  
HUDE HAWK 39900  
HUNTER 49900  
INDY HEAT 49900  
INT SPORT C 69900  
JERKINS 39900  
JID GLOVES 2 59900  
K.OFF 2 1MB 49900  
KICK OFF 2 39900  
KNIGHT OT 79900  
LEADER 49900  
LEMMINGS 49900  
LOTUS 2 T.U.R. 49900  
LUTO ALBER 39900  
MAGIC ROCK 49900  
MEGA FORTRESS 69900  
MEGA TWINS 39900  
MERCEN II 39900  
MICROF GOLF 79900  
MYTH 49900  
MOONFALL 49900  
MULTI PL SOC 49900  
NAPOLEON I 59900  
NEBULUS 2 39900  
ONION M LEM 49900  
ORIK 49900  
OUTRIN EUR 39900  
PAPERBOY 2 49900  
PARASOL STARS 39900  
PINKA D.DRE 49900  
PIT FIGHTER 39900  
PREDATOR 2 39900  
PRINCE O.P 39900  
PROJECT X 59900  
P.TEMIN II 39900  
PUSHOVER 39900  
PUSH GALL 49900  
RBI BASE II 49900  
REALMS 69900  
R.O.T. DRAG 39900  
ROBOCOD 39900  
ROBOCOP II 59900  
ROBOZONE 49900  
ROD-LAND 49900  
ROLL RONNY 39900  
RUBICON 59900  
RUGBY C 59900  
RUGBY W.C 39900  
S. SPACE INV 39900  
SCOOBY & SC 39900  
SENSIBLE SO 59900  
SHAD DANC 39900  
SIMPSON 39900  
SMASH TV 39900  
SPACE 1889 69900  
SPACE ACE II 79900  
SPACE CRUS 49900  
SPACE GUN 49900  
SPOT 49900  
STARLISH 49900  
STR. MANAG 59900  
STRIKER 59900  
STRIUM RUFF 39900  
S.MONAC GP 39900  
SUPERCAR II 49900  
SUPERTRITIS 19900  
TIP OFF 49900  
TURTLES 39900  
TERMIN 39900  
T.E.N.FORCER 39900  
T.SIMPSON 39900  
THUNDJAWS 39900  
TITUS THE FOX 49900



WILLY BEAM 89900  
COMPILAT.  
10 GR GAMES 69900  
HOT 2 HAND 59900  
ACT PACK 59900  
AD&D ACT C 59900  
AIR COBE A 69900  
AIR SEA SUP 59900  
CHART ATT 59900  
SPORTS G 59900  
D DOUB BILL 39900  
FOOTBALL C 59900  
GRANDST 49900  
KIND OF M III 49900  
MONSTER P II 49900  
SOCCERS 39900  
T.RAINB COL 39900  
T.NT.I.D.D 59900  
TOP LEAGUE 59900

AMIGA BUDGET  
ACTION FIGHT 19900  
ALTERED BEA 19900  
ANARCHY 19900  
BATMAN 19900  
BEACH VOLLEY 19900  
BUDDLE BOBB 19900  
DEFEND O.T.C 19900  
D DRAGON II 19900  
D.RAINA 19900  
ENCOUNTER 19900  
GHOSTBUST II 19900  
GIANTS EURO 19900  
WILD WEST 19900  
MYSTICAL 19900  
NEVERMIN 19900  
RETTLE T.EUR 19900  
SHINOBI 19900  
S.POCKER 2.DD 19900  
STUNT CAR R... 19900

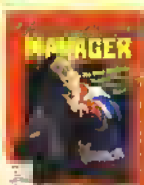


AMIGA SIMADY  
A.I.D TANK KILL 89900  
ABAND PLACES 79900  
ATF 29900  
BETRAYAL 69900  
BIBI 49900  
CASTLES 89900  
CIVILIZATION 89900  
CRIME CITY 89900  
CRUISE F CORP 59900  
DEATH K.O.T 69900  
EYE O.T.BEH 69900  
F15 S EAGLE 79900

WILLY BEAM 89900  
COMPILAT.

10 GR GAMES 69900  
HOT 2 HAND 59900  
ACT PACK 59900  
AD&D ACT C 59900  
AIR COBE A 69900  
AIR SEA SUP 59900  
CHART ATT 59900  
SPORTS G 59900  
D DOUB BILL 39900  
FOOTBALL C 59900  
GRANDST 49900  
KIND OF M III 49900  
MONSTER P II 49900  
SOCCERS 39900  
T.RAINB COL 39900  
T.NT.I.D.D 59900  
TOP LEAGUE 59900

AMIGA BUDGET  
ACTION FIGHT 19900  
ALTERED BEA 19900  
ANARCHY 19900  
BATMAN 19900  
BEACH VOLLEY 19900  
BUDDLE BOBB 19900  
DEFEND O.T.C 19900  
D DRAGON II 19900  
D.RAINA 19900  
ENCOUNTER 19900  
GHOSTBUST II 19900  
GIANTS EURO 19900  
WILD WEST 19900  
MYSTICAL 19900  
NEVERMIN 19900  
RETTLE T.EUR 19900  
SHINOBI 19900  
S.POCKER 2.DD 19900  
STUNT CAR R... 19900



F19 S. FIGHT 69900  
FALCON COL 69900  
FIGHTER DUEL 59900  
FLUG O.T INT 59900  
GRAN PRIX 79900  
H.O CHINA 69900  
H.MG QUEST V 69900  
INLL GAMES 49900  
LEGEND 69900  
L.S LARRY V 69900  
LORD OF RINGS 59900  
M.I TANK PL 69900  
MIDWINTER II 69900  
MIG 29 SUP.F 69900  
MONKEY IS 2 69900  
PACIFICUS 69900  
POLICE O.3 69900  
POWERM DATA 39900  
RED BARON 69900  
ROBINHOOD 49900  
SHAD FORCE 59900  
SH.M ANT 69900  
TIP OFF 49900

# ALEX

Servizio di vendita per corrispondenza



TEL.011/4031114

011/4031324

011/4031122

011/4031336



FAX.011/4031001

## OFFERTISSIME SOFTWARE AMIGA



Monkey Island  
~~L. 69.900~~  
L. 39.900



PIT FIGHTER  
~~L. 29.900~~  
L. 19.900



Chuck Yeager  
~~L. 89.900~~  
L. 29.900



Hudson Hawk  
~~L. 29.900~~  
L. 19.900



PGA Tour Golf  
~~L. 29.900~~  
L. 29.900



SKI or DIE  
~~L. 89.900~~  
L. 29.900

SPEDIZIONI  
IN  
24/36 ORE  
IN TUTTA  
ITALIA

- \*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
- \*Pagamento alla consegna.
- \*Hot Line per problemi sulla merce.
- \*Bollettini informativi gratuiti.
- \*Importazione diretta.

## Commodore



AMIGA 500 589000  
AMIGA 500 Plus 620000  
AMIGA 600 535000  
A590 HD30Mb 878000

A601 esp & Mb 138000  
A570 lettore CD... 650000  
1084 S Monitor... 455000  
1085 S Monitor 435000  
1960 VGA Colon 730000  
A 2320 Interfacer 399000  
A 2010 Drive 2000 159000  
A 3010 Drive 3000 159000  
A 1011 Drive 500 159000  
Janus XT 550000  
Janus AT 790000  
A 2300 Genlock 299000  
A2091 scsi conti 270000  
A 10 Altoparlanti 69800  
128 M muse amiga 33000



OFFERTISSIMA  
AMIGA 2000 + Mouse e  
Tastiera L.1.100.000



MPS1230 stampante B-N  
L.299.000



MPS1550 stampante a COLORI  
L.399.000

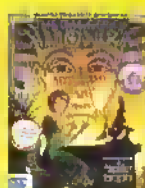


MPS1270 stampante INKJET  
L.265.000

IMPORTANTE:  
TUTTI I PRODOTTI COMMODORE DA NOI COMMERCIALIZZATI DISPONGONO DI GARANZIA COMMODORE ITALIA (12 MESI) E COMPRENDONO LA MANUALISTICA IN ITALIANO.



# SOFTWARE MS-DOS



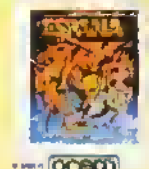
## MS-DOS

ANOTHER W. 79900  
BACK T.T.F. 35900  
BATTMAN 35900  
BATTLE COMM 59900  
BATTLE ISLE 59900  
BLOODWICH 69900  
BLUSE BROTH 49900  
BUSHBUCK 89900  
CAL GAMES 59900  
CHAMP MANAG 59900  
CHESS CH 69900  
CLIK CLAK 49900  
CLIO HEAT 99900  
CIVILIZA ION 99900  
COOL CROCK T 49900  
CONAN CIMM 69900  
COVER GIRL 69900  
CRUISE F.A.C. 35900  
D GENERATION 79900



SPACE D.I. 99900  
SPACE WRECK 59900  
SPEEDBALL 2 79900  
STRIKE II 99900  
TEAM SUZUKI 59900  
TERMINATOR 2 35900  
T KILLING CL 79900  
T SIMPSONS 49900  
T TERMINATOR 69900  
TITUS THE FOX 49900  
UMS II 79900  
UNREAL 59900  
VOLFIELD 79900  
WBEAMSH 99900

CIVILIZATION 99900  
CON LONGBOW 59900  
ECO QUEST 99900  
EYE O.T.I. 99900  
EYE O.T.B.I. 69900  
EPIC 79900  
F117 NIGHTHA 89900  
F10 TOMCAT 59900  
F10 STEALTH 99900  
FALCON 3 109900  
GUNSHIP 2000 89900  
HARPOON 1.2 79900  
HARPOON BAT 49900  
HARPOON BAT 4 49900  
INDIANONES 4 59900  
IN SPORT CH 69900  
JETFIGHTER II 79900  
KINGS Q.V. 99900  
LOOM 69900  
L.S. LARRY II 99900  
L.S. LARRY V 99900  
MAD TV 59900  
MARIO ANDRET 69900  
MEGATRAVELLER 69900  
MONKEY ISL 2 69900  
MIG 29 S.F. 79900  
MID F TALES 99900  
MIG 29 DORY 99900  
NOVA 8 99900  
PACIFIC ISLAND 99900



DELUX STR.P. II 59900  
DEATHIRING 35900  
DOUBLE D.3 49900  
DYLAN DOG 49900  
DRAGONS L.I. 59900  
DRAGONS L.E. 70000  
DUCK TALES 49900  
EPA 79900  
EUROP CHAMP 69900  
FASCINATION 79900  
FIRE TEAM 20 70000  
FLOOR 13 79900

GAZZA II 39900  
GOBLINS 59900  
GODFATHER 59900  
GODS 59900  
GOLDEN AXE 49900  
GUY SPY 79900  
H.O. CHINA 99900  
H.QUEST. RET 69900  
HODA 69900  
INTEL PURSUIT 69900  
KICK OFF II 49900  
KINGS Q.V. 99900  
LEMMINGS 99900  
MAG SCROLLS 59900  
M.FORTRESS 59900  
MEGATRAVELLER II 69900  
MILLEMLIA 69900  
OBITUUS 79900  
O.N.M. LEMMING 49900  
PAPERBOY 2 49900  
PITFIGHTER 99900  
POLICE O.3 99900  
PREHISTORIC 39900  
PRINCE OF PERS 39900  
P.TENNIS T.2 59900  
QUEST & GLOCHY 59900  
RIDERS OF R. 69900  
ROLLING R. 39900  
SARSON V 69900  
SPACE 1880 69900  
SPACE INV 99900  
SPACE ACE II 99900



W.G. HOCKEY 69900  
WILD WEST W. 59900  
WILD WHEELS 39900  
WRATH O.T.DIE 69900  
WWF WRESTL 49900

## DOS SIM/ADV

ATF II 29900  
A10 TANK K. 89900  
B.A.T. 99900  
BATTLECHE 2 59900  
BATTLETECH II 79900  
BIG BUSINESS 49900  
CASTLES 69900  
CASTLES DATA 39900  
CASTLE BR BR 59900  
CENTURION 49900

# ALEX

Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza



TEL.011/4031114

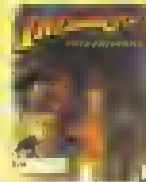
011/4031324

011/4031122

011/4031336



FAX.011/4031001



ROGER RABBIT 69900  
SHADOW SORC 89900  
SHANGAI 2 79900  
SHUTTLE 99900  
SILENT SER II 79900  
SIN EARTH 89900  
SPACE 1889 69900  
SPACE O.V. 89900  
SIM AIT 89900  
STARFLEET 59900  
STAR TREK 79900  
S.OPERATION D 49900  
TIMEQUEST 79900  
TOMY LA RU 69900  
TV SPORT BOX 69900  
ULTIMA UNDER 89900  
ULTIMA VII 89900  
VENGEANCE 79900

WORLD TENCUP 79900  
WING COMM 59900  
WING COMM II 79900  
WING SEC M 39900  
WING SEC M II 39900  
WING SPEECH 39900

## MS-DOS COMPIL

ADAD ACT C. 89900  
AIR SEA SUPR. 69900  
AWARD WINN 59900  
CYLES BOOK 69900  
PC GAME COMP 69900  
SOCCER STAR 49900  
ULTIMA TRIL 89900  
WING COMM LUL 59900



SIMPSONS  
~~L. 29.900~~  
L. 29.000



GODFATHER  
~~L. 29.900~~  
L. 29.000



BARDS TALE III  
~~L. 29.900~~  
L. 29.000



PIT FIGHTER  
~~L. 29.900~~  
L. 19.000



BUDOKAN  
~~L. 29.900~~  
L. 19.000



GHEISHA  
~~L. 29.900~~  
L. 19.000



JONES  
~~L. 29.900~~  
L. 19.000



STORMOVIK  
~~L. 29.900~~  
L. 19.000



MONKEY ISL.  
~~L. 29.900~~  
L. 39.000



TV SPORT BOX.  
~~L. 29.900~~  
L. 39.000



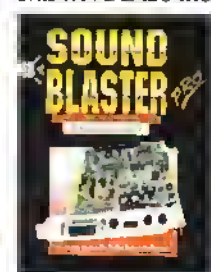
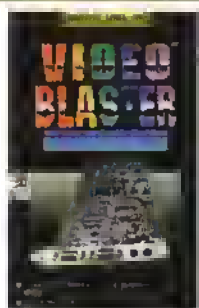
INDY500  
~~L. 29.900~~  
L. 39.000

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA.

L'OFFERTA SI INTENDE VALIDA FINO AD ESAURIMENTO DELLE SCORTE.

TUTTI I PRODOTTI SONO SOLO ORIGINALI.

## CREATIVE LABS Inc.



VIDEOBLASTER .....599000  
Sound Blaster Pro II Basic .....269000  
Sound Blaster Pro II + Midi .....340000  
Sound blaster Multimedia personal Kit .....990000  
(Sound blaster pro + CD Panasonic + 7 Titoli)  
Sound blaster Multimedia Business Kit .....1059000  
(Sound blaster pro + CD Panasonic + works + creative sounds + maramind + software + bookshelf + sherlock holmes)

## PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER

CSO. FRANCA 333/4 TORINO

ALEX COMPUTER 2

VIA TRIPOLI 179/B TORINO



SERVIZIO ESPRESSO

SPEDIZIONI  
IN  
24/36 ORE  
IN TUTTA  
ITALIA

\*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.  
\*Pagamento alla consegna.  
\*Hot Line per problemi sulla merce.  
\*Bollettini informativi gratuiti.  
\*Importazione diretta.

# INDIANA JONES

and the  
FATE of ATLANTIS

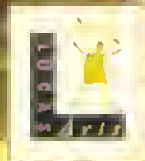
"IL FAMOSO ARCHEOLOGO,  
TORNATO NELLA SUA  
AVVENTURA PIU' AVVINCENTE!"

disponibile  
per  
AMIGA e PC.



DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

CTO



VI ASPETTIAMO  
AL PAD. 42  
STAND B10



# PROVE SU SCHERMO

**S**tate per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbissimo ma forse privo di quello sporadicamente che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine": un gioco con questo voto è un buon gioco, se vi piace il genere.
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, a parte di bug e di giocabilità pesa ma.
100-199	Un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga.
Sotto 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis.

## K-PARAMETRI

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito o compilate tutti i titoli che vi mancano!

### SPARATUTTO ARCADE

#### PROJECT X (Team 17)

I vecchi programmatori di demo... dimostrano la loro bravura. Grafica come non si era mai vista, frenesia, boti, lampi a rotella in una dalla più grandi feste dal colore mai apparsi ai vostri occhi.

### AVVENTURA ARCADE

#### GORS (Renegade)

Non è molto sofisticata se lo si confronta con i tuoi concorrenti (Prince of Persia o Rick Dangerous): oppure il gioco di piattaforme del Bitmap Brothers: oltre a tutto, è una vera e propria avventura grafica senza precedenti. Indubbiamente la vince.

### GIOCO DI RUOLO

#### ULTIMA VII (Origin)

Il GdR totale. Il mondo di Britannia non è mai stato così vivo davanti ai nostri occhi. L'era British ha ancora una volta superato se stesso: non solo le cose metaforiche, visto che Ultima Underworld era il vecchio K-Parametro.

### SPORT

#### Sensible Soccer (Renegade)

La ragione primaria dell'uscita in ritardo di K ogni mese. Non solo la migliore simulazione calcistica mai realizzata ma uno dei più bei giochi di tutti i tempi.

### STRATEGIA

#### CIVILIZATION (Microprose)

In questa grande avventura strategica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primati dell'Era della Pietra all'Era Nucleare. Matticcia, ma senza dubbio il punto di un gioco meno geniale.

### AVVENTURA

#### THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (Lucasfilm)

Guy Threepwood ritorna alla sua avventura turchina per far da quei pazzi californiani della Lucasfilm. A parte, dialoghi che sembrano scritti da Arthur Miller e grafica a senso unico.

### SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA

#### FORMULA ONE GRAND PRIX (Microprose)

La seconda ragione dell'uscita in ritardo di K ogni mese. È quasi impossibile trovare dattili la questa capolavoro palleggiata di Geoff Crandall, ugualmente adatto a principianti ed esperti. Imprescindibile.

### PICCHIAURO

#### IK+ (System 3)

Una versione migliorata ad aggiornata del classico della System 3, IK+ di Archer MacLennan è da tre anni la data più attesa e ancora attesa e riuscito ad la sfidare il trono. L'aspetto più interessante è la presenza di un vero e proprio controllo del computer. Incredibilmente veloce.

### GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE

#### STUNT CAR RACER (Microstyle)

Grafica poligonale d'avanguardia e una velocità incredibile fanno di questo gioco il più di tutte le nuove generazioni di giochi di corsa. Ed un papà che non è ancora andato in pensione!

### SIMULAZIONE SPORTIVA

#### JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)

La spazzatura grafica 3D al computer con un realismo spaziale per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco è anche un'introduzione per i principianti a una grande precisione nella gestione dei colpi.

### SIMULAZIONE DI VOLO

#### FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. Falcon 3.0 ha più dettagli di qualsiasi altra cosa che abbia visto nella nostra vita. Inoltre all'interfaccia atipica più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sul mercato.

### AZIONE/STRATEGIA

#### POPULOUS 2 (Electronic Arts)

Più grande, più bello, più veloce, più... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. Populous 2 al computer sembra una copia di produzione. Un'impresa difficile.

### ROMPICAPO

#### TETRIS (Nintendo)

La versione ufficiale del gioco per Gameboy ha fatto sì che si giochi più. Tetris è il gioco più conosciuto al mondo nella storia dei videogiochi. È come una droga, provata a chiedere a chiunque lo abbia già giocato.

### GIOCO DI PIATTAFORME

#### SUPER MARIO WORLD (Nintendo)

Ora che il Super NES sta per arrivare in Europa, questo grande classico sarà disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco enorme la desiderano che tutti i giochi siano così.

### CONFRONTO E CONTRASTO

Un punto di riferimento costante: il gioco viene confrontato con il titolo che più gli si avvicina, e con il film o l'evento da cui è stato tratto.

### POLLICE FAVOREVOLE/POLLICI

VOTO I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo drastico, e ha un'interfaccia innovativa, ecc...

**VOTATO** Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caso, vecchia K-Vote, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (S), l'impegno intellettuale (I) richiesto ed il Divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

**CUEVA CIP** Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno spettacolo frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma le giocherete ancora tra un mese?

**SUGGERIMENTI** La pagina centrale della recensione principale contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

**K-GIOCO** Vengono indicati di questo titolo quel programma in cui qualità complessive il rende degno di entrare nell'Orto dei Classici.

**ONORE, GRAFICA E IDEA** Questi riconoscimenti vengono assegnati ai giochi che eccellono in una particolare area. Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi con di questi "accetti".



### CURVA INTERESSE PREVISTO



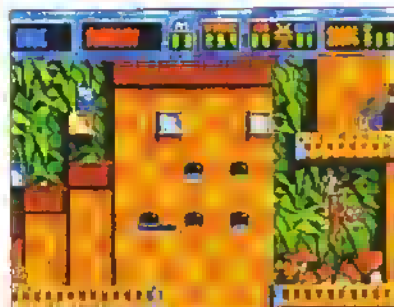
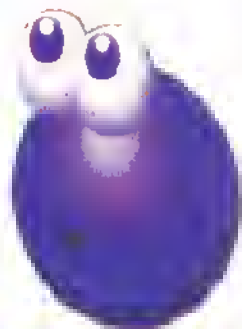
### PROVATI (a fede) & DIVOCATI (alla grande)

46 Silly Putty	System 3
52 Darklands	Microprose
56 The Aquatic Games	Millennium
58 Theatre of War	Electronic Arts
60 Lotus III	Gremir
62 3-D Boxing	Simulmondo
67 Red Zone	Psygnosis
68 Curse of Enchantia	Core Design
70 Rome AD 92	Millennium
72 Legend of Kyrandia	Virgin
76 Ishar	Silmaril
78 Zool	Gremir
80 John Madden 2	Electronic Arts
82 Vikings	Krysalis
85 Kgb	Virgin
88 Trollers	Storm
90 The Lost Treasures of Infocom	Infocom
94 Premiere	Core Design
97 Systema 2 Plus	Progetto Software
98 The Games Espana 92	Ocean
98 Harpoon Designer's Edition	Electronic Arts
98 Nova 9	Sierra
98 Jimmy White Whirlwind Snooker	Virgin Games
100 Space Shuttle Simulator	Virgin Games
100 Birds of Prey	Electronic Arts
100 Carriers at War	SSC
100 Oodle Bug	Core Design
102 Locomotion	Kingsoft
102 Millennium	SS
102 Sword of Honour	Dynaford
102 Match of the Day	Zeppelin



PROVE SU SCHERMO

# SILLY PUTTY



La piattaforma semovente non è difficile da raggiungere ma per muoversi più in alto sarà meglio allungare un po'.

creatori della trilogia di *Last Ninja* tornano alla grande con il gioco più promettente dai tempi di *International Karate Plus*: *Silly Putty*, il platform dell'ultima generazione!

Putty non è l'abbreviazione inglese di una nota imprecazione nostrana perennemente accompagnata dall'attributo animalesco "Porca": è bensì il titolo di uno dei platform più originali mai visti su Amiga. La trama, come spesso avviene (*Bubble Bobble* in primis), è piuttosto inconsistente, per non dire decisamente idiota, ma in questo genere di giochi ha un'importanza pressoché irrilevante. Vediamola, comunque...

Sulla Luna di Putty, orbitante attorno al pianeta Zid, vive una curiosa specie di pacifici

animaletti, i Putty. L'idilliaca tranquillità viene meno quando Dazzledaze, marrano a tempo pieno, e Cat Dweezil, gattaccio fetentone, decidono di invadere il satellite e rapire tutti gli abitanti. Motivazione: data l'elasticità della loro pelle, i Putty possono essere trasformati in chewing gum. Ma al massacro si salva un Putty, il quale, anziché prodigarsi per salvare i compagni, fugge in cerca di un rifugio sicuro.

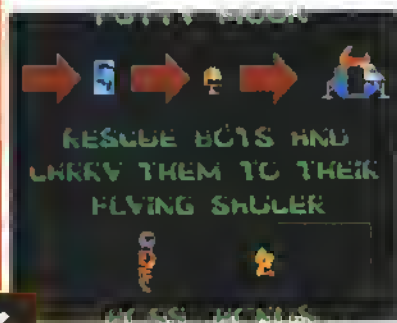
Nel frattempo, il duo Dazzledaze-Dweezil, noto come il "Dream Team of Captiverealms", continua indisturbato a compiere ogni sorta di nefandezze, tra cui rapire infanti terrestri e trasformarli in mostriciattoli assassini alla *It's Alive!* oppure congelare - come Ian Solo nel *Ritorno dello Jedi* - i Bots che non sono un gruppo musicale funky, ma i classici robottini anni '50 inviati dal pianeta Zid per fermare i criminali intergalattici. A questo punto, dopo un lungo esame di coscienza (anche i Putty ex "Mia-

noh), il nostro neo-eroe decide finalmente di intervenire e liberare tutti i Bots, quindi ri- portarli, a bordo dello scassauissimo disco volante, sul pianeta Zid.

Una volta ritornati a casa, i robottini con le antenne cominciano in tutta fretta i lavori per la costruzione di un super grattacielo tanto alto da raggiungere la luna di Putty. L'incertezza regna sovrana nei videogiochi. Probabilmente è proprio per questo che ci

piacciono così tanto. no? Dalla babilonica torre verrà lanciato un massiccio e decisivo attacco ai due ribaldi. È superfluo aggiungere che Dazzledaze farà di tutto per fermarvi e, per perseguire il suo malefico scopo, vi aiuterà contro il malvagio Dweezil e tutta la sua cricca di mostriciattoli. Spetterà a voi portare nuovamente in salvo i Bots affinché possano proseguire indisturbati il lavoro. Se fallirete, domattina al bar troverete una nuova marca di bubble gum al gusto "Putty".

**Un momento! Facciamo tornare indietro il nastro e facciamoci una domanda fondamentale. Cos'è un Putty?**



In questo schermo si viene illustrato il nostro compito.

*Silly Putty* è un gioco di piattaforme, diviso in due sezioni. In entrambe comandate un curioso animaletto blu, le cui caratteristiche peculiari verranno dettagliatamente analizzate più avanti. Nella prima serie di livelli ("Putty Moon"), lo scopo del gioco è liberare i Bots congelati, assorbirli e quindi portarli in salvo nel disco volante, situato nelle zone più impervie e irraggiungibili dello schermo, evitando nel contempo gli attacchi delle bizzarre creature presenti sullo schermo. Il contatto con simili esseri succhia preziosa energia dalla vostra riserva: quando il livello di quest'ultima giunge a zero, perdete una delle tre vite a disposizione. Dovrete prestare la massima attenzione, inoltre anche a tutti gli ostacoli naturali e artificiali presenti: cadendo da una piattaforma su uno spuntone affilato morirete immediatamente, mentre scosse elettriche improvvise potrebbero compro-

*Silly Putty* si erge maestoso sull'intera produzione platform degli ultimi mesi. Solo *WizKid* riesce a tenergli testa in originalità, perché, per il resto, l'ultimo nato della System 3 vince per simpatia, grafica, azione e longevità. Molto più trasgressivo e meglio programmato di *Parasol Stars* (anche se il titolo attualmente recensito non permette il gioco contemporaneo a due giocatori), più varlo di *Zool*, più vasto di *Push Over*, *Silly Putty* è il classico gioco che non dovrebbe mancare in ogni softteca. Se avete già giocato a *Fire & Ice*, comprate *Putty* a occhi chiusi, e se non avete già il gioco della Graftgold, acquistateli entrambi... Si completano a vicenda!

mettere la vostra missione.

Ci sono inoltre porte segrete, mattonelle che vi rallentano o che potenziano le vostre capacità di salto, nella migliore tradizione dei platform nipponici e non. In questo livello i Bots non verranno attaccati direttamente, quindi potete portarli in salvo con una certa tranquillità. Quando e se riuscite a recuperare un determinato numero di Bots, visibile accanto al vostro punteggio e alle vite rimanenti, passerete alla seconda parte del gioco, *Tower of Zid*, ambientato, appunto, sul pianeta Zid.

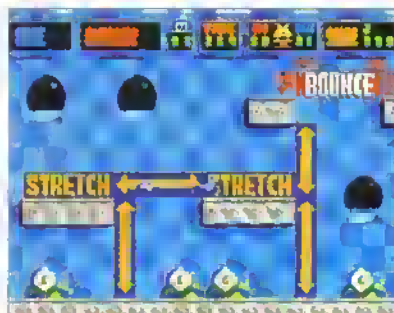
I Bots superstiti cercheranno di costruire la fatidica torre, ma per farlo necessitano nuovamente del vostro aiuto. Per accedere ai livelli superiori del super grattacielo dovranno arrivare sani e salvi all'ascensore, che sostituisce il disco volante della prima parte. Inutile sottolineare lo scarso entusiasmo di *Dazzledaze* per l'attività dei Bots: il cattivone infatti farà di tutto per fermarli. E qui entrate in gioco ancora voi... Obiettivo: portare sani e salvi i bots saltellanti alla casa base, leggi ascensore, facendo letteralmente lo slalom tra una moltitudine di creature assai poco socievoli.

La difficoltà, rispetto alla prima sezione, è

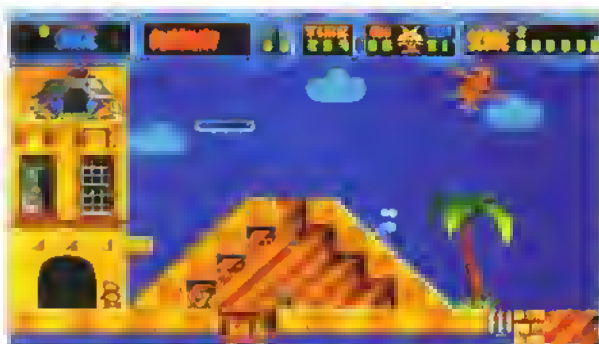
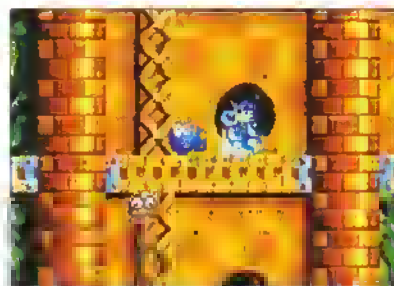
*Una simile ricchezza di mosse fa impallidire qualsiasi gioco di piattaforme mai visto prima, da Addams Family a Robocod.*

notevolmente incrementata: fortunatamente troverete numerosi power-up che renderanno meno problematica la vostra impresa. Arreni! Sul pianeta Zid, i Bots si agitano come dei saltamartini e sono spesso facile preda dei nemici: cercate di salvarli il più presto possibile, portandoli magari in zone sicure, mentre affrontate i cattivi, o l'inesorabile scritta *Game Over* farà capolino sullo schermo, accompagnata dal muso da schiaffi di *Dweezil* che vi deride senza pietà. Too Bad!

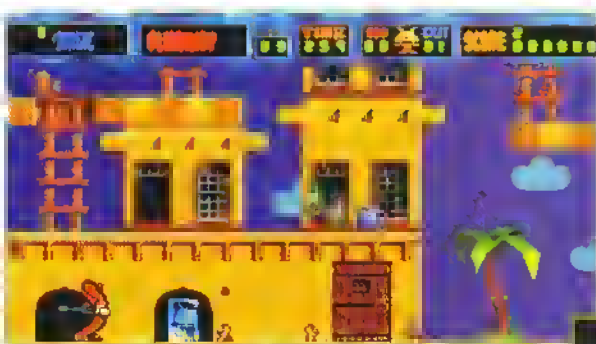
Un momento! Facciamo tornare indietro il



Allungarsi e il sistema di spostamento più veloce di cui dispone Putty



Sui pendii non abbiamo molta sderenza: l'unico è continuare a saltare



Quel tipo al nostro fianco continua a «putare» dalle «finestre» che maleducati!

## PROVE SU SCHERMO

Silly Putty non è certo un gioco comune. Se volete avere un'idea di quello che vi attende nei primi due livelli, date un'occhiata a queste pagine introduttive. Abbiamo pensato di inserire alcuni consigli per facilitarvi l'"ingresso" nel gioco. Buon divertimento. E attenti alle punte!

**MAMMA CHIOCCIA**  
Questa simpatica gallinella non esiterà a scodellarvi in testa i suoi pulcini verdi kamikaze. Se ne vedete uno aspettate un secondo e poi passate: la loro traiettoria è abbastanza prevedibile.



**FUNGHETTI ASSASSINI**  
Non molto pericolosi, ballonzolano qua e là senza una meta. Ideali se siete a corto di malleabilità.

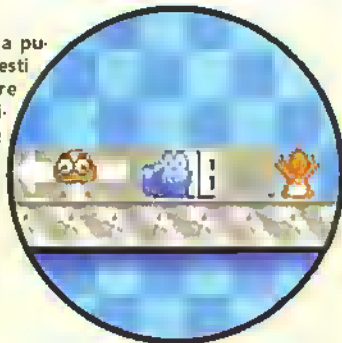
### GONFIA, GONFIA, GONFIA...

Putty ha la capacità di gonfiarsi a dismisura fino ad esplodere. Utilizzatela raramente, distrugge tutti i nemici su schermo ma vi toglie il 25% di malleabilità.



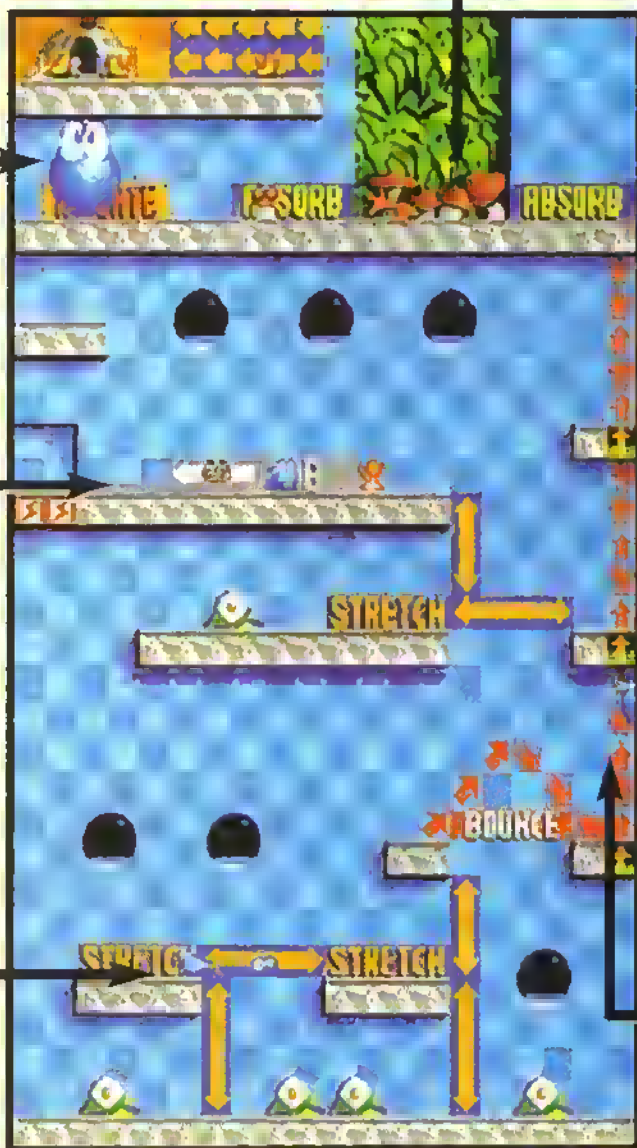
### BABY SITTER

Quando prendete a pugni un nemico, questi potrà lasciar cadere un infante, assorbitelo: lo porterete in salvo e avrete diritto a un bonus!

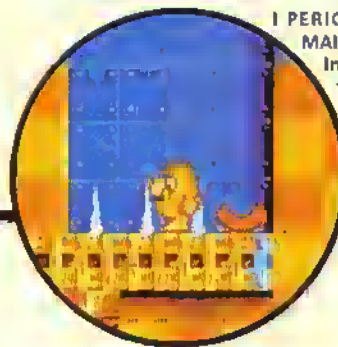
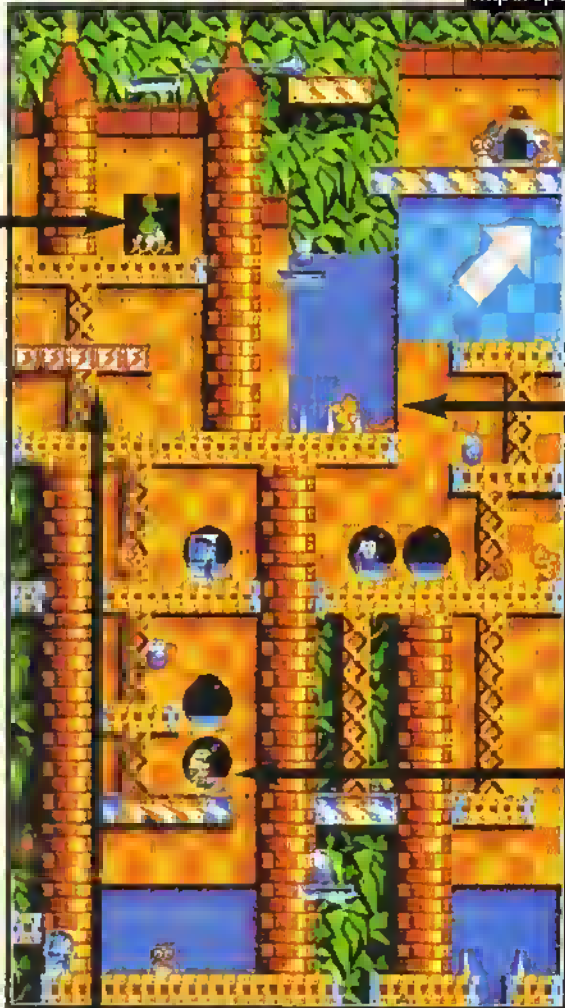


### LUUUUNGHISSIMO

Se dovete spostarvi velocemente da una piattaforma all'altra, non perdetevi tempo a calcolare la distanza del salto: è molto più semplice e veloce allungarsi.







**I PERICOLI NON FINISCONO MAI...**

In questo ingrandimento possiamo esaminare il peggior nemico di Putty: le punte! Evitatele a tutti i costi, vi farebbero scoppiare, spedendovi nel Silly paradiso!

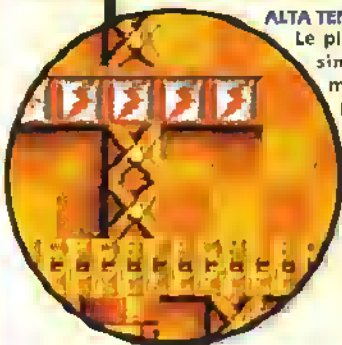


**LA CAROTA PIU VELOCE DEL WEST**

Terminator Carrot ha il grilletto facile: ogni volta che vi inquadra nel suo mirino comincia a sparare all'impazzata. L'unico rimedio è attendere che cada dalla piattaforma rimanendo appiattiti. In alternativa provate ad eliminarlo passando al contrattacco, aspettatevi però di perdere parecchia energia!

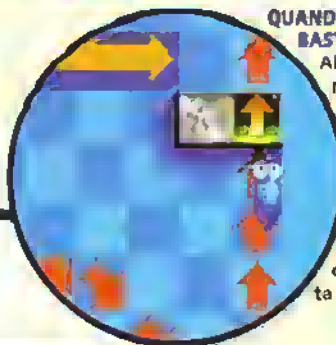
**ALTA TENSIONE**

Le piattaforme con questo simbolo sono assolutamente da evitare: pena un'esperienza elettrizzante!!!

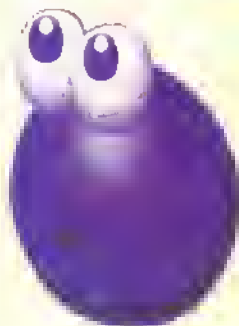


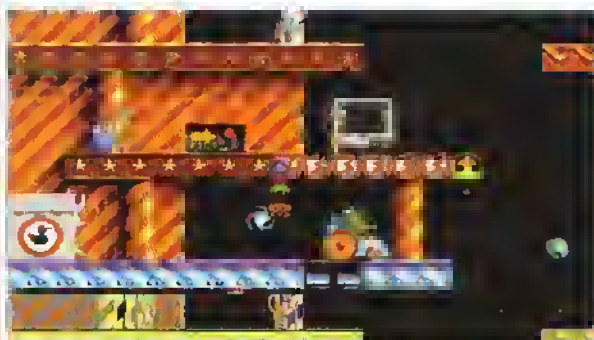
**QUANDO ALLUNGARSI NON BASTA...**

Alcune piattaforme sono situate troppo in alto per essere raggiunte con un semplice salto. In questo caso basterà utilizzare uno dei blocchi con la freccia verso l'alto per ottenere quella spinta in più...



**TOO BAD!**





Potele ammirare le prestazioni dei videogiochi che ci si scatano contro: ecco a voi *Silly Putty* (trivellarsi)



Una delle più strane e divertenti scene del gioco: ecco a voi *Silly Putty* (trivellarsi)



nastro e facciamoci una domanda fondamentale. Cos'è un Putty? Nonostante gli studi più approfonditi, si è riusciti a scoprire ben poco della natura e delle abitudini di questo tondeggianti animaletto blu, attualmente ricercato dagli zoo di mezzo universo. Sebbene resti ignota l'origine e l'evoluzione, l'etologia è riuscita ad evidenziare le caratteristiche più interessanti del Putty, il quale, lo chiamiamo una volta per tutte, non appartiene alla specie dei Puffi Terricoli.

Normalmente l'animaletto cammina in punta di piedi (?), ma muovendo il joystick in alto e quindi a destra o a sinistra, potrete vedere Putty saltare come il canguro australiano più allenato. Ma non solo: premendo il pulsante di fuoco e quindi muovendo lo stick in una delle otto direzioni, lo vedrete allungarsi come un lombrico professionista. Questo buffissimo movimento (stretch) è utilissimo per raggiungere piattaforme relativamente lontane tra di loro.

Putty può anche sciogliersi come un gelato al sole, però, a differenza di quest'ultimo,

non si appiccica alle suole delle nostre scarpe, ma assorbe nemici di piccole dimensioni, power-up più o meno utili e soprattutto permette di inglobare i Bots, e quindi di portarli in salvo. Attenti, comunque, a non essere

colpiti più di quattro volte, oppure il Bot che portate nel marsupio salterà in aria... Per rilasciare il Bot davanti all'entrata del disco volante o all'ascensore, basterà semplicemente muovere la ma-

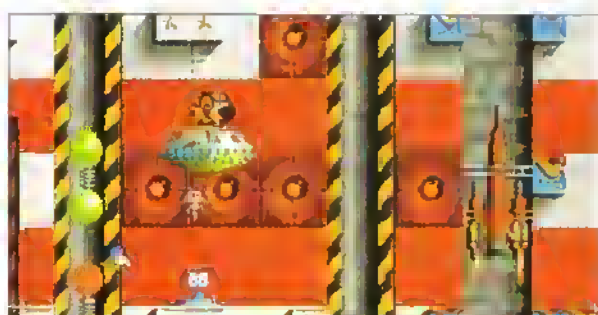
nopola verso il basso e quindi premere il pulsante di sparò.

La capacità più interessante di Putty è quel-

*Silly Putty è una vera e propria opera di intenso e rigoroso impianto grafico, costruito sulla struttura un po' demodé degli schermi in successione.*



Il Silly 1-1000 nel pieno dell'azione, in questo caso abbiamo le sembianze di un'encicla



Quel tipo sul disco volante è il vostro peggior nemico. E meglio che lo «tira»



Ehi! Quanti Bots! Ma non siete proprio niente da fare!



Impermeabile: il Humphrey Rogers è un cannone nascosto e pronto a sparare: un tipo poco «stimolabile».





Entrare nella vasca con quel tipo: un'idea quasi irresistibile.

la di gongoliare più di Ferrara e, eventualmente, di scoppiare come nel capolavoro dei Monty Python, *Il Senso della Vita*, eliminando qualsiasi cosa presente sullo schermo. Una simile mossa (che si effettua premendo il pulsante di fuoco e pompando su e giù, come con le Reebok Pump) toglie però il 25% di energia al batuffolo blu, quindi è da usare solo in caso di grave pericolo.

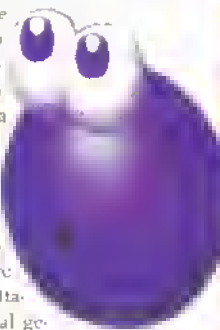
Putty riserva comunque altre sorprese, come la possibilità di assorbire un nemico e acquistarne di conseguenza forma e poteri (*Terminator 2* ha fatto scuola), semplicemente spingendo verso il basso e premendo il pulsante di sparo due volte. Potete colpire l'avversario con un mega-pugno premendo il pulsante di fuoco e quindi spostando il joystick a destra o a sinistra. *Last but not least*, la mossa che il manuale chiama "Making Coffee": tenendo premuto il pulsante di fuoco durante la fase di assorbimento, il Putty si ferma per trenta secondi circa a farsi un caffè evitando di cacciarsi nei guai. Da vede-

re! Una simile ricchezza di mosse fa impallidire qualsiasi gioco di piattaforme mai visto prima, da *Addams Family* a *RoboCop*. Non preoccupatevi se non riuscirete a compiere tutte alla prima prova: in un gioco simile, un certo numero di partite è indispensabile per acquisire l'abilità necessaria. La vostra pazienza sarà comunque ricompensata...

Se giochi come *Sonic* o *Zool* puntano tutto sulla frenesia dell'azione, *Silly Putty* presenta una struttura di gioco più accurata e ragionata. Il gioco della System 3 richiede, in molti frangenti, la classica precisione millimetrica nel salto che causa crisi di nervi e scatti d'ira improvvisa.

*Silly Putty* è una vera e propria opera di inteso e rigoroso impianto grafico, costruito sulla struttura un po' demodé degli schermi in successione. Scelta che si dimostra azzeccata: ogni livello è un piccolo mondo a sé stante, pieno di riferimenti onirici quasi magrittiani. Dove *Parasol Stars* falliva nell'evocare immagini "forti", *Silly Putty* trionfa. Le cupe creature che deambulano senza meta precisa sembrano essere uscite da un quadro di Bosch, e contrastano in pieno con la luminosità della maggior parte dei livelli, dominati da colori quali l'azzurro del cielo e l'ocra o il sabbia delle improbabili impalcature e costruzioni, progettate probabilmente dal genio di Escher.

Le allusioni a titoli già visti sono numerose,



**Genere** Gioco di piattaforme  
**Casa** System 3  
**Sviluppatore**  
Phil Thornton & Dan Phillips



- Giocabilità immediata a azione coinvolgente
- Animazioni soltuate ed efficaci
- Grafica ben dosata
- I reati originali sono a cartoni
- Metodo di comando non dopo qualche partita.

#### Versione Amiga

L'Amiga ha onorato molto da offrire. Non è un caso che Putty sia uno dei giochi di maggior rilievo nella nuova confezione lancio dell'Amiga in UK. La System 3 ha realizzato un gioco estremamente originale e divertente, da giocare a due. Dietro la polina di dementialità, si cela una tecnica sofisticata. Lo sprite principale è animato superbamente e si muove in modo buffissimo. Se pensate che i platform siano giocabili solo su console, beh, non avete ancora giocato a *Silly Putty* su Amiga. I titoli di classe sono moltissimi, come la schermata *Game Over* in stile cartoni animati delle Warner (il "That's All, Folks" è stato sostituito dai commenti del gattaccio) o le intro che ci avvisa che il gioco è stato "filmato" in Super-Danno-O-Rama (Don Phillips è il nome del programmatore)...

## K VOTO

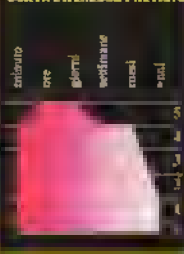
**913** AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



*Silly Putty* è un mostro per gli amanti del platform. A questo punto potrà benissimo chiamarsi quel che si vuole, ma vi basterà qualche buon motivo per non lasciare questo gioco sullo scaffale del negozio. La grafica è veramente convincente a chi ama a la i variopinti background di *Sonic* presentando, nel contempo, gli avversari più famosi dei tempi di *Super Mario World*. La struttura degli schermi singoli è completamento a scelta: una scelta azzeccata, così come la difficoltà, che è adatta al punto giusto. Arrivare alla fine di *Putty* non è facile, ma neppure impossibile: il gioco infatti è così simpatico che anche chi si rivela il più inerte in cui finisca.

#### CURVA INTERESSE PREVISTO



ma la System 3 cita dai platform più famosi (e non solo: al nono livello troverete perfino *Space Invaders*!) quasi inconsciamente, subdolamente, direi, spacciando per proprio il classico look dei Bitmap Bros, appena accennato nei livelli metallici. Il subliminale impera anche nei videogiochi. Lo strumento espressivo del prodotto videoludico in esame è accompagnato dal talvolta cacofonico, ma originale, Phil-Harmonic Sound, dove Phil non sta per Collins, ma Thornton, il musicista coinvolto nel progetto (nonché ideatore del gioco, NdR). Il rutino che corona l'assorbimento dei nemici è ormai leggenda.

Matteo Bittanti



# DARKLANDS

**G**li avventurieri possessori di PC sono stati molto impegnati negli ultimi mesi: *Eye of the Beholder 2*, *Ultima 7*, il rivoluzionario *Ultima Underworld* ed ora il tanto atteso *Darklands* della Microprose. Un gioco ambientato là dove maghi e cavalieri vissero veramente...

Gli storici definiscono i secoli dal XIII al XV "Basso Medioevo". L'interregno di quasi ottocento anni segnato alla caduta dell'Impero Romano era finito. Dai tempi bui e caotici dell'Alto Medioevo stava emergendo il volto della nuova Europa.

Nelle città stato italiane fioriva il Rinascimento. Le strade continuavano a non essere sicure, ma il nascere di poteri centrali forti permetteva un migliore controllo del territorio e i lunghi viaggi delle carovane di mercanti erano più sicuri. Il commercio rinasceva, e con il commercio un ritrovato benessere economico. Arte e cultura ricevevano nuovi impulsi, soprattutto

grazie all'interessamento di principi illuminati e ricchi mecenati.

La Germania del VX secolo è una terra affascinante. Ricca, caotica, diseguale, piena di contraddizioni e crudele. Il potere è formalmente detenuto dall'Imperatore del Sacro Romano Impero Germanico, ma è in realtà suddiviso tra i ricchi principi che governano i feudi in cui l'Impero è suddiviso. Tra di essi troviamo rappresentanti della Chiesa di Roma, i Vescovi-Conti investiti contemporaneamente di potere temporale e spirituale.

E in questo periodo che vengono erette le grandi cattedrali gotiche. L'alchimia muove i

primi passi, e così pure i processi per stregoneria. Le leggende rurali parlano di orribili mostri che dimorano nelle dense foreste inesplorate, di statue di demoni che si animano durante la notte scendendo tra i mortali per farne scempio, di strani individui che stringono patti con entità sovranaturali acquisendo grandi poteri e dannando la loro anima per l'eternità.

In una locanda, in una delle tante città dell'Impero, quattro avventurieri stringono un patto di lealtà: insieme cercheranno gloria, giustizia ed avventura viaggiando per le terre della Grande Germania. Fuori è notte, una notte faticosa e nebbiosa; oltre le sicure mura della città, in lontananza, si odono dei lugubri ululati. Lupi?

## NASCERE E VIVERE IN GERMANIA

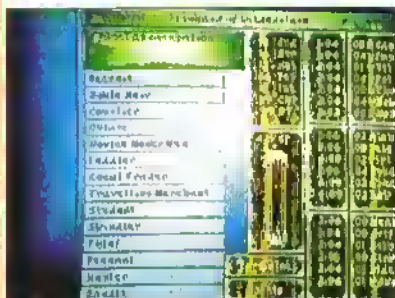
*Darklands* il nuovo gioco di ruolo prodotto dagli esperti in simulazioni della Microprose, nasce con un proposito ambizioso: ricreare con cura e amore per i particolari un intero mondo, quello della Germania del XV secolo, permettendo ai giocatori di viaggiare e vivere avventure in libertà senza alcuna trama preconcisa.

All'inizio del gioco viene presentata una scelta tra tre opzioni: iniziare immediatamente a giocare con un gruppo di personaggi già pronto, creare un nuovo mondo o proseguire un'avventura già iniziata. La terza opzione conduce direttamente all'elenco delle partite salvate, mentre la seconda crea un ambiente di gioco completamente nuovo. Moltissimi dei parametri dell'avventura, vengono decisi e modificati arbitrariamente dal programma ogni volta che questa opzione viene scelta, e salvati in un file separato.

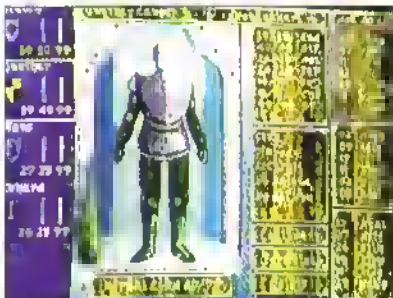
Questo, nell'intenzione dei progettisti, permette al giocatore di avventurarsi in una Germania medievale sempre diversa ed inattesa, aumentando la longevità del programma.

Il punto di partenza è naturalmente la creazione dei personaggi - sempre che non si decida di utilizzare il gruppo messo a disposizione dal programma. Vi consigliamo di iniziare con questo gruppo una partita di prova, e quindi di realizzare una compagnia di avventurieri adatta ai vostri gusti ed al vostro stile di gioco.

*Darklands* permette infatti di definire con pre-



La creazione del personaggio: queste sono alcune delle caratteristiche che potete interpretare.



Lo "schermo" di uno dei vostri personaggi. Nella foto il personaggio con cui le armi e le armature del periodo sono state raffigurare.



La locanda in cui ne inizia l'avventura. Presenti in ogni città, le locande sono un importante punto d'appoggio durante tutto il gioco.



La strada principale della grande città. Da qui potete accedere ai centri più importanti del luogo.

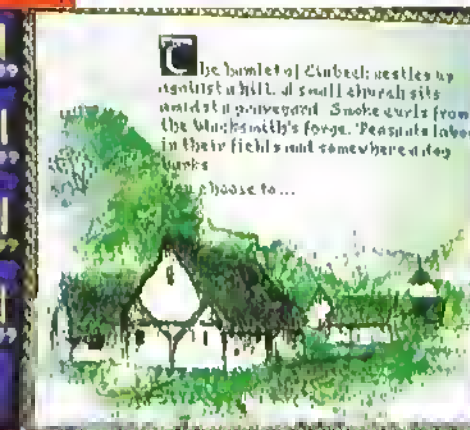




# PROVE SU SCHERMO



La schermata di combattimento. Masse in pause il gioco, spieghiamo a Bert cosa deve fare, mentre gli altri gli stanno impegnando gli avversari.



Uno dei tanti alloggi sparsi per la campagna: ottimi punti d'appoggio se la città più vicina è ancora a parecchi miglia di distanza.

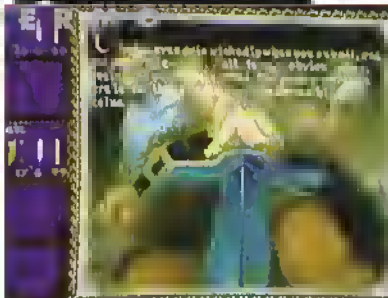
io. I lettori quarantenni non si offendano: ricordiamo che nel Basso Medioevo la vita adulta iniziava a 15 anni e che l'aspettativa media di vita era inferiore ai 55 anni. Terminati i quattro personaggi, e scelte le loro insegne araldiche, è ora di tuffarsi nel gioco vero e proprio.

## IN CITTÀ

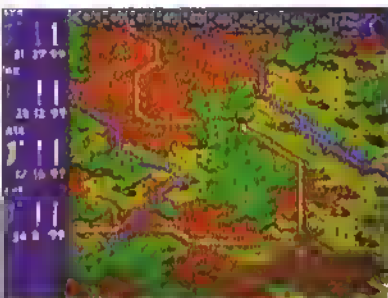
L'Impero è ricco di centri urbani: grandi e fiorenti città e piccoli villaggi rurali. L'azione in città si svolge sempre attraverso una serie di menù. Le opzioni vengono espresse in modo descrittivo e accompagnate da raffinate schermate grafiche realizzate con una tecnica che ricorda l'acquarello.

Dalla strada principale è possibile visitare la piazza del mercato, il centro politico della città, la cattedrale, i moli (se la città ha un porto fluviale o marittimo), le viuzze secondarie, il quartiere delle gilde, una locanda oppure recarsi al cancello principale per uscire.

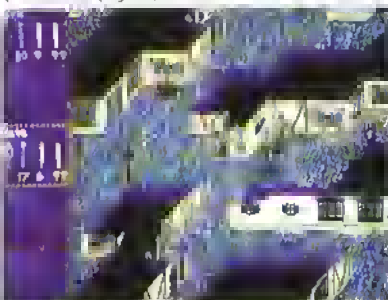
Ognuno di questi luoghi offre a sua volta numerose opportunità. Al mercato i



Tim, come "asch", non sappiamo un gran che... Fortunatamente i banditi si accontentano di spogliarci di ogni nostro avere. Davvero un bell'inizio!



Sono passati diversi mesi. La Germania centrale è immersa nel fulgore dell'autunno. I nostri eroi, con molta esperienza e qualche osso roso in più sulla spalla, il Drigono verso Amburgo, in cerca di un prezioso libro di preghiere.



Una scena in città. I combattimenti possono avvenire ovunque, anche in aspra, castelli e grotte. Ogni ambientazione ha una diversa rappresentazione grafica e diverse opportunità d'azione.

personaggi acquistano e vendono mercanzie (armi, equipaggiamento e componenti alchemici), mentre le gilde e i centri di governo permettono di informarsi sul più importanti avvenimenti del feudo, sulle notizie che giungono dall'Impero in generale e, importantissimo, su eventuali richieste di servizi da parte di influenti personaggi cittadini.

Questi servizi, in realtà, sono delle mini-avventure il cui completamento garantisce fama, onore e denaro. Un mercante di Amburgo può chiedere al personaggio di recuperare un'importante reliquia che si trova a Berlino, mentre un nobile locale ci può commissionare l'eliminazione di una banda di soldati disertori che sta terrorizzando il feudo.

La fama che i personaggi si sono fatti in città (compiendo gesta di valore a favore dei suoi

abitanti) influisce sulla possibilità di ricevere missioni importanti e pericolose. Si tratta di un'espeditiva narrativa azzeccata che permette a un gruppo di personaggi di accedere solo a quelle missioni che si trovano alla loro portata. L'azione nei villaggi è virtualmente identica, anche se, essendo questi centri abitati più piccoli, le opzioni sono limitate. Un villaggio è comunque sempre un ottimo luogo dove rifugiarsi se ci si trova in un territorio ostile.

## LA GRANDE GERMANIA

Usciti dalla città il programma mostra una vista "a volo d'uccello" del gruppo e dei suoi dintorni. La mappa di gioco è vastissima. È impossibile, anche con le immagini che trovate in queste pagine, dare un'idea delle sue dimensioni. Un gruppo di personaggi che decide di attraversarla da est a ovest senza fare altro (affrontando cioè solo gli incontri casuali durante il percorso e fermandosi a riposare nelle città quando troppi personaggi sono feriti) potrebbe impiegare da trenta minuti ad un'ora per completare il viaggio.

Per muoversi basta cliccare con il puntatore del mouse sul luogo che si desidera raggiungere. L'icona che rappresenta i personaggi si muoverà immediatamente in marcia. Purtroppo la mappa non scorre insieme all'icona e occorre attendere che essa arrivi ai bordi del territorio mostrato prima che nuove terre vengano rivelate. Un segnale in alto a destra mostra lo scorrere delle ore, dei giorni e dei mesi. Il sole sorge e tramonta ed è durante le ore notturne che i pericoli sono maggiori.

In generale durante queste ore è opportuno evitare di muoversi attraverso foreste e terre selvagge. Durante il viaggio possono avvenire molte cose: incontri con altri viaggiatori, imboscate di predoni, attacchi di creature naturali e magiche e incidenti di vario tipo (come un personaggio che in terreno paludoso improvvisamente inizia a sprofondare).

Questi incontri vengono risolti attraverso un sistema a menù simile a quello visto in città. Il giocatore, secondo la situazione e le abilità dei propri personaggi, effettua la propria scelta.

Con un po' di fortuna è possibile cavarsela senza combattere anche nelle situazioni meno divertenti, soprattutto se nel gruppo si possiede un personaggio carismatico e dotato di capacità oratorie.

**Il Combattimento è fluido. Il giocatore ha il pieno controllo della situazione, mentre il computer si occupa di tutti i particolari secondari.**

Altri incontri prevedono una semplice interazione tra il gruppo ed i personaggi incontrati: commercio con una carovana di mercanti, per esempio, o elemosina a un gruppo di pellegrini. Tutte le opzioni in generale consentono indizi sulle abilità richieste (... volete utilizzare la vostra abilità di Sopravvivere nei Boschi per



cercare di evitare i lupi?), permettendo al giocatore di decidere se e quando rischiare.

## IN COMBATTIMENTO

Il sistema di combattimento, con la sua vista in simil-3D isometrico, ricorda un po' quello della serie AD&D dellaSSI. Le differenze però sono importanti. Il combattimento avviene in tempo reale: i personaggi e gli avversari si muovono e combattono contemporaneamente, guidati dal programma. Il giocatore ha la possibilità in qualsiasi momento di intervenire battendo la barra spaziatrice.

Questo blocca il combattimento, e permette al giocatore di inviare ordini ai propri personaggi (attaccare, gettare un incantesimo, tirare con l'arco su un certo bersaglio, uscire da una porta...). Il sistema è fluido e azzeccato. Il giocatore, potendo intervenire quando desidera, ha il pieno controllo della situazione, mentre il computer si occupa di tutti i particolari secondari.

I combattimenti sono molto rapidi e non risentono delle lungaggini e incontrae in altri giochi di ruolo. Non mi meraviglierei in futuro di vedere questa idea applicata anche dai progettisti di altre case di software.

## MAGIA E RELIGIONE

*Darklands* è ambientato in una Germania storicamente accurata ma insaporita da una forte componente sovranaturale. Il gioco presuppone che molte delle credenze popolari dell'epoca siano basate su dati reali, e non su miti scaturiti dalla fantasia della gente.

Le statue di demoni cornuti che ornano le cat-

edrali si animano veramente durante la notte, mentre gli alchimisti nei loro laboratori mescolano strane sostanze cercando di raggiungere conoscenze misteriose. La pratica della stregoneria è molto diffusa, e naturalmente perseguitata senza pietà dalla Chiesa.

La Chiesa stessa è una fonte di grande potere che si manifesta soprattutto attraverso le invocazioni ai santi che la rappresentano. Personaggi con alle spalle una carriera "alchimistica" inizieranno il gioco con alcune formule a loro disposizione. Ogni formula produce un effetto diverso (come i normali incantesimi dei GdR) ma perché ciò avvenga l'alchimista deve mescolare i giusti ingredienti magici. Questi ingredienti, molto costosi, possono essere acquistati nelle città più grandi o raccolti più avventurosamente...

Per invocare l'aiuto di un santo occorre conoscerne intimamente la vita e le opere. Questo grado di conoscenza spirituale differisce dalla normale cultura religiosa mondana e può essere raggiunto solo attraverso atti di virtù. Ogni personaggio ha un certo numero di "punti di invocazione" che possono essere spesi per richiedere il favore di un santo in particolari situazioni. Questi punti vengono recuperati (lentamente) attendendo a una messa o confessandosi quando si ha l'occasione di compiere questi atti.

Ci sono oltre 130 santi diversi nel gioco e l'accuratezza con cui ognuno di essi viene presentato e descritto è uno degli aspetti più notevoli del programma.



# K VOTO

## 908

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Genere: Gioco di Ruolo  
Casa MicroProse  
Sviluppatore: MPS Labi



• Enorme lista di gioco.



• Troppi incantesimi casuali.

• Ambientazione ricca ed affascinante con grande cura per i particolari.

• Combattimenti veloci.

• Mancanza di una metà definitiva.

• Molto difficile per i personaggi sopravvivere all'inizio.

**Versione PC**

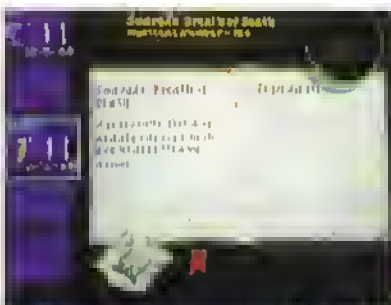
16Mb di spazio richiesto o su hard disk, 386 o 486 consigliati. Il programma gira anche su un 286, nonostante la scorte dica altrimenti, ma vi consigliamo almeno un 286 a 20 MHz.

**Versione Amiga**

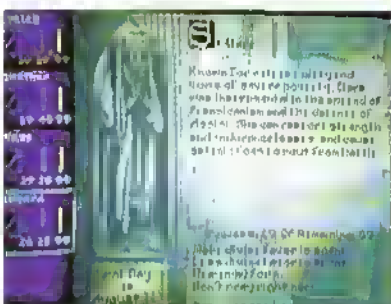
Non è prevista, e credo che difficilmente possa vedere la luce, i problemi legati all'implementazione tecnica sono troppo grandi per gli Amiga attuali.

**CURVA INTERESSE PREVISTO**

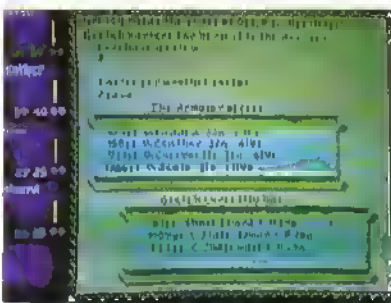
Giorno	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Curva	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100



Alcuni di formule della ricerca alchimistica. Ogni formula richiede il sperimento degli ingredienti i dati, indica il sulla destra.



Uno dei 130 santi che puoi invocare durante la notte in momenti di pericolo. Ogni santo può aiutarti in modi diversi, ma tutti pretendono da voi che ne i vostri virtuosi ritrimenti... ecc.



Comandando ci si accorgi che i prezzi variano molto di città in città. Con un po' di esperienza sarà possibile determinare dove è più conveniente fare i nostri affari.



Con l'arrivo di un nuovo titolo il nostro primo anno di avventura Postumano si vedrà le primarie in una calda locanda, appare l'attesa di i saggi. Chiedi cosa ti nasconde nel cuore della invecchiata tra i secoli della Grande Germania.

## E ALLA FINE...

Il gioco non termina mai. Non c'è un obiettivo finale: i personaggi nascono, invecchiano (se ci riescono) e muoiono e l'anno è sempre "anno qualsiasi all'interno del XV secolo". Il generatore casuale di avventure propone sfide sempre nuove e incontri casuali sempre diversi. Esistono però quattro "Grandi Imprese Principali" che rappresentano altrettante sfide per i giocatori.

Risolve queste è probabile che il programma perda un po' di significato. Una di queste imprese è la sconfitta di Bafometto (se non sapete chi è procuratevi un buon testo di demonologia). Lasciamo a voi il piacere di scoprire le altre (comunque descritte nel file "Read Me" presentato durante l'installazione).

Vincenzo Beretta

# The Aquatic Games

## Starring James Pond And The Aquabats

**On your marks! Get set! Go!!!** Sembra incredibile, ma anche il merluzzo più famoso del mondo quest'estate si è fatto contagiare dalla febbre delle Olimpiadi. James Pond, la mascotte della Millenium, ritorna sui nostri schermi più in forma che mai.

Il gioco è basato su di una formula che si è già rivelata vincente sin dagli albori dei videogiochi da casa (ricordate il *Decathlon* di David Crane?); una serie di eventi sportivi in cui il giocatore si deve cimentare, nel tentativo di stabilire il tempo migliore, il punteggio maggiore e così via.

*The Aquatic Games* purtroppo manca di una delle caratteristiche migliori dei sportivi multievento: la possibilità di giocare in due contemporaneamente. La soddisfazione di bruciare un amico nello sprint dei 100 metri non può certo essere sostituita da un avversario computerizzato che, nel caso di questo gioco, si dimostra solitamente abbastanza inetto. Fortunatamente è possibile realizzare degli scontri indetti (fino a quattro giocatori) nei quali si cercherà di surclassare i propri avversari nelle varie discipline.

Si va dal 100 metri disputati con il classico sistema di smantellamento del joystick, al salto della rana che vede come protagonista F-fortesque la tana agente segreto. Gli eventi in totale sono ot-

to, più due eventi speciali che possono essere disputati soltanto da chi ha raccolto un adeguato numero di bonus durante le gare normali.

Il livello di difficoltà, purtroppo, non è stato calibrato con molta attenzione: alcune gare (specialmente quelle di velocità) sono abbastanza facili mentre altre sono decisamente più impegnative; un livello di difficoltà più equilibrato

Nonostante i tentativi della Gremlin con il suo *Zoo*, per ora l'unica vera e propria stella nel mondo dei videogiochi per Amiga è proprio lui: James Pond.

Il personaggio della Millenium ha dalla sua tutte le qualità che fanno la fortuna degli eroi delle console (i vari Mario, Sonic, PC Kid): una grafica "carina" in stile cartoon, una giocabilità esasperata e dozzine di bonus nascosti pronti per essere raccolti dai giocatori più intraprendenti.

Impeguato sin ora in missioni ultrasegrete e pericolosissime il buon James ha deciso di concedersi una pausa e, per l'occasione ha invitato alcuni dei suoi colleghi a partecipare ad una serie di competizioni alquanto insolite che dovranno determinare il campione degli *Aquatic Games*.

Fra i partecipanti troviamo dei personaggi a dir poco insoliti come F-fortesque la rana, Cecelia la foca, Freddie Starfish ed altri ancora, tutti accomunati da una grafica "gommosa" che ben si intona con le precedenti avventure di James Pond.

*The Aquatic Games purtroppo manca di una delle caratteristiche migliori dei sportivi multievento: la possibilità di giocare in due contemporaneamente.*



Lo schermo con la selezione degli eventi all'inizio del gioco vi dà già un'idea di cosa vi aspetta.



F-fortesque tiene testa al nostro James nei 100 metri sprint: smantella più velocemente, lozai!



Cecelia «segue» la perfezione: il numero della foca monarca immettendo «dritta» manca i palloni da spiaggia destinati alla più grande di loro.



Hop, Skip & Jump è una specie di salto triplo che vede come protagonista il verdissimo F-fortesque.



La grafica di *Aquatic Games* è piena di tocchi umoristici: «innazioni» buffe (come quella qui sopra) che garantiscono una dose massiccia di divertimento.



## OLIMPIADI IN AMMOLLO

Diamo una rapida occhiata ad alcune delle discipline che dovremo affrontare in *The Aquatic Games*:

### 100 METRE SPLASH

Per correre sul pelo dell'acqua bisogna essere davvero veloci, smanettare il joystick a destra e a sinistra e cercate di non farvi raggiungere da F-Fortesque!

### KIPPER WATCHING

La dolce Ceceella deve proteggere le sue amiche foche da un gruppo di mascalzoni che le disturbano sulla spiaggia tirando loro dei palloni colorati. Lavorando di naso (non dimentichiamoci che Ceceella è una foca!) dovrete eliminare tutti i palloni che entrano nello scheimo.

### HOP, SKIP AND JUMP

In questa specialità ritroviamo F-Fortesque impegnato in una gara di salto in lungo. Utilizzando il solito sistema "smanetta e salto" dovrete riuscire a realizzare la misura migliore.

### FEEDING TIME

Dar da mangiare a dei pesci, che strana disciplina per delle olimpiadi! Freddie Starfish deve cercare di sfamare i suoi amici pesci prima che un gruppo di perfidi pescatori li prenda all'amo. Una delle prove più impegnative!

### TOUR DE GRASS

Se pensate che uno squalo su un monociclo sia uno spettacolo divertente, questa specialità fa per voi. Mark the Shark deve pedalare attraverso un percorso impervio nel minor tempo possibile. Per acquistare velocità dovrete ruotare il joystick in un moto circolare uniforme.



Feeding Time, probabilmente l'evento più giocabile di AG: riuscirete a sfamare tutti i pesciolini prima che vengono infilzati di un amo da pesca?



Aquatic Games è stato sviluppato contemporaneamente su Amiga e Megadrive; ecco il perché del look "da console".



La prova evento come protagonista: Mark the Shark è la più originale di Aquatic Games: provate per credere!

fra le varie discipline avrebbe sicuramente giovato al coinvolgimento dei giocatori.

La grafica, come nei precedenti prodotti che vedevano come protagonista James Pond, è di prima qualità: tutti i personaggi principali sono stati caratterizzati in modo perfetto e, considerando che il gioco è stato sviluppato contemporaneamente per Amiga e Megadrive, non deve sorprendere il loro aspetto decisamente "consolaresco".

Il sonoro è, invece, un po' monotono, i motivi che accompagnano i vostri gesti atletici non sono certo entusiasmanti e dopo poco vi verranno a noia, un vero peccato, soprattutto se si pensa alla varietà e alla qualità del sonoro di Robocod, il precedente episodio delle avventure

*The Aquatic Games* non ha dei veri e propri rivali: di giochi sportivi demenziali non ce ne sono molti sul mercato. Lo si potrebbe confrontare con il vecchio

*Summer Games* ma, forse, non tutti i lettori se lo ricorderanno. *España '92*, il gioco della Ocean ispirato alle olimpiadi di Barcellona, può costituire, invece, un buon termine di paragone. Diciamo subito che fra i due giochi non c'è un vero e proprio vincitore: *Aquatic* ha una grafica più accattivante e delle prove più buffe, mentre *España* vanta un realismo superiore e una quantità di discipline impressionante. Se in un gioco privilegiate l'aspetto simulativo *España* fa al caso vostro, in caso contrario date un'occhiata ad *Aquatic*, è un prodotto più originale.



Genere Sportivo  
Casa Millennium  
Sviluppatore Interno



Personaggi "carini" e ben caratterizzati  
Pro e contro originali



Impossibilità di giocare in due contemporaneamente  
Musichette non proprio ispirate

### Versione Amiga

Del punto di vista tecnico il gioco ha degli ottimi e bassi: la grafica degli epiche è attenta mentre quella dei fondali è a volte monotona (buona comunque l'utilizzo del Capper), il sonoro è sufficiente ma non eccezionale, la scrolling fluida e senza rallentamenti. Un gioco che con qualche ritocco avrebbe potuto essere perfetto.

## K VOTO

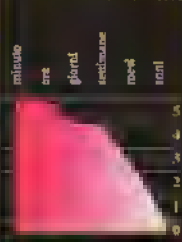
870 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



È difficile dare un giudizio a *The Aquatic Games*: il gioco è divertente, certo, ma da l'impressione che qualcosa manchi. Le varie prove da disputare non di qualità altissima, alcune caratteristiche, altre monotone o poco ispirate. I personaggi che siete chiamati a guidare sono tutti molto "carini" e contribuiscono a dare l'impressione di un gioco da console. La mancanza di vero e proprio sfondo e dei fondali di merito sul voto attribuito ad *Aquatic Games*, perché, come già detto, toglie molto del gusto dello competizione. Chi, infatti, *Aquatic Games* rimane un gioco che vi farà passare diversi pomeriggi in allegria, è una cosa perfetta del suo collega su Megadrive (con gli sport sono persino più grandi) e grazie alla presenza di alcuni livelli bonus potrà tenere desto il vostro interesse un po' più a lungo di altri giochi di questo tipo.

### CURVA INTERESSE PREVISTO



di James Pond.

*The Aquatic Games* è un prodotto di buona qualità che, però, non riesce a decollare come potrebbe: un po' più di attenzione ad alcuni particolari (vedi il sonoro) avrebbe sicuramente giovato e l'impossibilità di giocare in due contemporaneamente rappresenta una grossa lacuna dal punto di vista della giocabilità.

Andrea Minini





# THEATRE OF WAR



Ili scacchi fanno parte di quella categoria di giochi che affondano le loro radici nella storia più remota, che esistevano duemila anni fa, quando un dischetto lo avrebbero utilizzato per pareggiare le gambe del tavolo, ed esisteranno tra duemila anni, quando i dischetti saranno utilizzati come soprammobili antichi.

Eppure, di tanto in tanto, qualcuno cerca di rimescolare le carte in tavola...

I programmatori della Three Sixty sono partiti dai fondamenti del gioco degli scacchi, cioè la simulazione di una battaglia campale tra due avversari tramite dei pezzi disposti su di una scacchiera. Qui, peraltro, terminano le analogie con la nobile disciplina, poiché i sedici pezzi sono ben diversi, nel look e nella sostanza, da quelli che conosciamo e non vengono "mangiati" ma piuttosto privati dell'energia vitale; le caselle non sono né bianche né nere, bensì riproducono le superfici del territorio, e sono numericamente superiori alle canoniche 64, i turni sono concettualmente superati da una continuità che più si addice alla battaglia,

***Possiamo dunque scordarci i toni sulle aperture e le chiusure che ogni giocatore di scacchi professionista espone orgoglioso sui propri scaffali: la creatività deve diventare il nostro imperativo.***

In realtà nel gioco non c'è nulla di prestabilito: a seconda della modalità scelta, per uno o due giocatori, si avranno a disposizione scenari o scacchiere, corrispondenti ad un campo di battaglia, ad uno schieramento di guerrieri e ad un avversario, computerizzato o umano.

Ogni scenario o scacchiera è la simulazione di una battaglia diversa, con guerrieri diversi, teatri diversi e, quindi, tattiche vincenti differenti. Possiamo dunque scordarci i toni sulle aperture e le chiusure che ogni giocatore di scacchi professionista espone orgoglioso sui propri scaffali: la creatività deve diventare il nostro imperativo.



Ecco un assaggio della fantastica grafica ray-traced utilizzata in Theatre of War. La Super VGA è proprio fantastica!

Ogni gruppo di guerrieri è organizzato in sei tipologie con caratteristiche differenti, ed è disposto in una serie di sedici elementi; a ciascun combattente sono associate una forza e particolari abilità. Nello scenario medievale, per esempio, il pedone può muoversi, costruire, distruggere, riposare o ritirarsi, mentre il soldato (ovvero l'omologo del pedone nello scenario della Grande Guerra) può muoversi, minare, riposare, ritirarsi o scavare una trincea. Azioni complesse quindi, certamente più impegnative del "muovi e mangia" degli scacchi, tattiche differenti in quanto il corpo a corpo avrebbe molto poco senso in uno scenario moderno in cui compaiono carri armati, lanciamissili, radar ed altre meraviglie belliche.

È possibile servirsi di campi di rifornimento per il riposo, il rifornimento e la guarigione dei guerrieri; ogni gruppo di guerrieri ha delle regole particolari riguardanti il rifornimento ma lo spazio è tiranno ed il manuale molto esauriente e leggibile.

Due barre verticali rappresentano la forza e la salute del guerriero corrente.



I settaggi di Theatre of War sono molto completi e vi permettono di giocare nel modo in cui preferite.

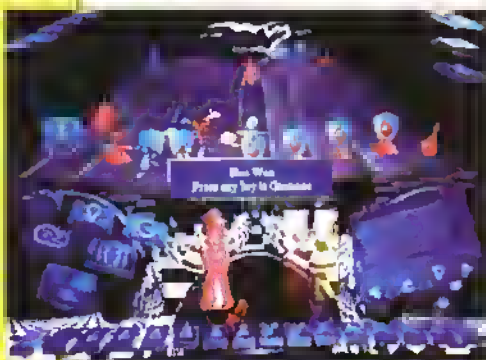


Giocare dell'alto non è altrettanto efficace visivamente ma può aiutare a pianificare la battaglia con più facilità.

# THE WAR



La varietà di scenari di Theatre of War garantisce la longevità: sarà difficile che vi stanchiate presto.



La VGA non regge malamente la il confronto con la sorella maggiore: se mai, del resto, come poteva essere altrimenti?

## VESA.

### CHI ERA COSTUI?

La grafica è certamente il primo aspetto che colpisce in questo software: la schermata di caricamento è stata calcolata con la tecnica del ray tracing che consente una fedele simulazione della realtà, addirittura a livello fotografico se la scheda grafica è all'altezza; nel gioco vero e proprio, pezzi e infrastrutture grafiche sono stati calcolati con algoritmi più semplici, probabilmente Gouraud o Phong, ma ugualmente di grande impatto visivo.

Purtroppo con le risoluzioni tradizionali della VGA (MCGA 320x200 256 col. e VGA 640x480 16 colori) le immagini sono confuse ma con un buon numero di colori, oppure ben definite ma con pochi colori. Per questo motivo si è deciso di offrire la compatibilità con la SuperVGA (640x400 o 640x480 in 256 colori), con risultati a dir poco eclatanti. Il problema è che in questo ambito esiste uno standard software, il VESA (Video Electronic Standards Software), sul quale è basato il programma, ma non uno standard hardware a causa del gran numero di schede che si trovano sul mercato, spesso basate su chipset differenti.

È quindi necessario caricare un driver che faccia eseguire al chipset della vostra scheda il set di comandi VESA, e quindi installare Theatre of War con un software apposito. Può accadere che questo software faccia cilecca per cui vi consiglio di leggere attentamente i manuali (uno per il gioco e l'altro per l'installazione, entrambi molto esaurienti) ed in italiano ed i file READ.ME per procedere ad una installazione manuale. Potrebbe non essere un compito facile ma vi assicuro che il risultato vale qualche fatica.



Il primo pensiero va ad Archon ed Archon II della Electronic Arts, nati sul glorioso C64 e poi riciclati in tutti i formati: scacchi fantasy, con una sezione tattica di trascurabile importanza, soprattutto nel primo titolo, ed una sezione arcade in cui il joystick diventava giudice degli scontri tra i pezzi. Un altro pianeta. Impossibile il confronto tra l'azione pseudo-arcade di questi e lo spessore tecnico e strategico di ToW; la stessa differenza che passa tra il calcio ballila e il Subbuteo (con tutto il rispetto per chi il Subbuteo lo odia).

mente selezionato. Quando la barra della salute perde completamente la sua colorazione diventando trasparente il pezzo viene eliminato dal gioco.

Qualsiasi sia lo scenario giocato, troverete sempre un pezzo fondamentale, il corrispondente del re negli scacchi, con limitate capacità difensive ed offensive ma con grande influenza sugli altri pezzi e, soprattutto, in grado di determinare la sconfitta nel caso di morte o dichiarare forfait quando la disfatta è inevitabile.

Il campo di gioco è normalmente visualizzato prospetticamente, con una buona resa



Genere Strategia  
Casa Three Sixty  
Sviluppatore Interion



• Assistenza e originalità  
• Grafica eccellente  
• Ottima longevità



• Installazione non sempre agevole

### Versione PC

Il giudizio riguarda la grafica è condizionato alle risoluzioni

che ci è consentita dal nostro hardware; si passa da un discreto etichettato nel caso delle classiche risoluzioni VGA all'ottimo per chi si può permettere la VESA.

Discreto l'audio se si posale una scheda sonora. Come è intuibile il gioco è piuttosto asoso in termini di hardware richiesto: sono necessari almeno due mega di RAM per la SuperVGA e più di 4 mega di Hard Disk liberi. Un 386 è decisamente consigliato, come anche il mouse.

## K VOTO

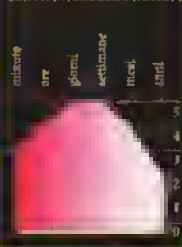
916 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Dopo qualche partita di tirocinio, una volta familiarizzati con le regole e i comandi, Theatre of War diventerà un fedele compagno per le lunghe serate invernali. La longevità è garantita dalla varietà di scenari a situazioni, a susseguimento, da espansioni future. Ottimo lo modalità a due giocatori, in particolare quella online. Se cercate un software degli scacchi rivolgetevi altrove, se volete un gioco completamente nuovo, che vi dia il pathos degli scacchi condito da azione e tecnologia, la Theatre of War vi ha fatto nel percorso.

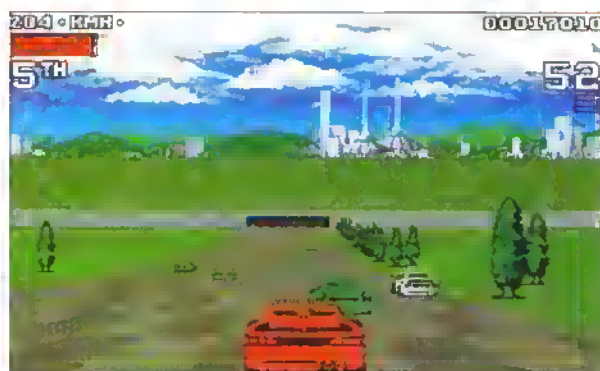
### CURVA INTERESSE PREVISTO



Alessandro Cattelan

# Lotus 3

## The Ultimate Challenge



Lo schermo con la selezione dell'auto (a destra) e il modo a un giocatore a tutto schermo (in alto)

**S**embra che questo gioco, come si può facilmente dedurre dal titolo, sia il capitolo conclusivo di questa fortunatissima serie ma... sarà veramente così?

Per spiegavi la frase in sospeso permettetemi di fare una velocissima cronistoria. "In principio fu Lotus" (dalla Bibbia del videogiocatore): il miglior gioco di guida mai uscito sul mercato. Bello, velocissimo, divertente, impegnativo e chi più ne ha più ne metta. La struttura portante del gioco era l'estrema facilità di guida unita a un buon realismo del comportamento della vettura. Il tutto a una velocità stupefacente. Lo scopo era di riuscire a vincere il campionato a punti che poteva però concludersi prematuramente se, nella gara in corso, non ci si piazzava nei primi dieci.

Poi, tratto sempre dalla precedente fonte, si legge: "In seguito venne Lotus II". Sull'onda dell'enorme successo che stava riscuotendo nelle sale giochi il mitico *Outrun*, Lotus II veniva impostato su una corsa a tappe in lotta contro il tempo. Ancor più facile da guidare, perdonava maggiormente gli errori dei piloti che andavano a cozzare contro gli osta-

coli, riducendone soltanto la velocità e non azzerandola come accadeva nella precedente versione.

Non voglio entrare nel merito della polemica che seguì (meglio il primo o il secondo?); certo è che tecnicamente era un vero capolavoro corredato anche da musiche una spanna abbondante al di sopra la media.

**In sostanza Lotus 3 è un Lotus elevato alla terza potenza.**

però come dato assolutamente inconfutabile che la sua uscita (curata dalla Core) ha portato "in pista" un pericoloso concorrente per i volubili e sempre "affannati" videogiocatori dipendenti: "Ed infine apparve Lotus 3".

Secondo quello che dicono i nostri amici della Giemlin, loro non hanno fatto altro che cedere alle pressantissime lettere e telefonate dei fan della serie Lotus che ne richiedevano ancora un



Il menu principale di Lotus 3. Notate la possibilità di scegliere il tipo di pista e il percorso su cui correre.



Sotto il fantagiorro si vedono gli strumenti con le loro funzioni di tutto lo stato caratteristiche fisiche del circuito.



Il livello futuristico è un vero spasso grazie alle numerose curve di innesto turbo che permettono di raggiungere velocità da oramai.



seguito. Dopo molte incertezze, date anche dal non facile problema di riuscire a migliorare un prodotto già eccellente, finalmente decidevano di investire le loro risorse mentali in questo difficile compito.

Non mi vergogno ad ammettere che attendevo con ansia di vedere cosa avrebbero inventato per non sfigurare davanti al già citato *Jaguar XJ 220*. Tanto per stupirvi un po' con gli effetti speciali cucatevi questi numeri: (26" x 99!) Pur dando i numeri non sono ancora completamente pazzo: sono "solo" la quantità di diversi percorsi che potete creare! In effetti c'è un sistema di editor di piste tanto rivoluzionario quanto semplice e veloce. Quando vi trovate davanti alla ormai familiare schermata principale non dovete fare altro che scegliere l'opzione RECS.

All'interno di questa ci sono, tradotte in per-

è quello di percorrerla più volte (cosa comunque alquanto divertente).

Altra novità è rappresentata dal fatto che avete a disposizione ben tre Lotus (oltre alle già conosciute Elan SE ed Esprit Turbo SE anche la nuovissima concept car M200) tra cui scegliere per affrontare le gare! Naturalmente prima del via bisogna anche decidere su quale stazione sintonizzare il nostro stupendo impianto stereo anche se le musiche questa volta non raggiungono le alte cime della precedente versione.

Vi ho però nascosto fino all'ultimo momento quello che ritengo il vero colpo di genio di questo prodotto. Ho accennato prima alla polemica tra il primo e il secondo Lotus: allora perché non accontentare tutti in un sol colpo? Ed ecco qua la possibilità di scegliere se sfidare il mitico Nijel Mamsail nel campionato o tentare di migliorare il proprio punteggio nella serie a tappe che ci siamo costruiti. Il classico uovo di Colombo! In sostanza Lotus 3 è un Lotus elevato alla terza potenza. Ma se la concorrenza (leggi Jaguar 2) riuscisse a introdurre delle importanti novità siamo sicuri che Lotus 3 non avrebbe un "figlio"? **Enrico Mariani**



Qui ben comincia è già a metà dell'opera quindi, alle partenze, prestare molta attenzione alle bandiere verdi.

centuale, tutte le possibili caratteristiche che formino un percorso. Ovvero dopo aver scelto se fare un circuito o una corsa a tappe potete decidere la quantità delle curve modificando un valore che va da zero (praticamente un rettilineo) a cento (sconsigliabile a chi soffre di mal d'auto). Nello stesso modo "costruite" la difficoltà delle curve, la lunghezza del percorso, l'eventuale presenza di colline che potete far diventare montagne modificando la percentuale delle salite e la presenza di ostacoli.

Ma non è ancora finita! Rimane ancora da decidere il grado di abilità dei piloti avversari (sempre tra 0 e 99) e lo scenario in cui far svolgere la corsa. Sono possibili ben tredici tipi di ambientazioni tra le quali vi sono novità come il vento e l'autostrada del futuro (con zone di muoto turbo). Ma il bello è che ogni pista genera automaticamente un codice diverso così da poter essere rigiocata tutte le volte che volete, inoltre il codice consente di allenarsi su una pista che avete trovato particolarmente ostica (sempre che ne abbiate annotato il codice).

Questo sistema di costruzione di piste ha, a mio giudizio, un unico difetto: l'unico modo per capire che razza di pista ci si è costruiti



Ancora pochi metri e, oltrepassando il check point, vi becherete un bel po' di secondi extra.



Un impianto stereo così vi piacerebbe, eh? Quando sarete una Lotus forse ve lo potrete permettere...



I cartelli e delle vi invitano a rallentare, ma se volete vincere vi conviene non farsi il piede dell'acceleratore!

**K VOTO**  
906 AMIGA  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Genete Guida  
Casa Grimaldi  
Sviluppatore Magnetic Fields

- Nuovo sistema editor di piste.
- Grande scelta di scenari.
- Ottima graduatoria delle difficoltà.
- L'aspetto musicale è la parte più debole.

**Versione Amiga**

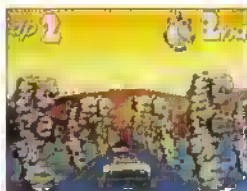
La versione lostale è quella Amiga. Non c'è molto da aggiungere e quello che avale già letto ma non ribadire che sicuramente la parte musicale poteva essere molto più convincente e coinvolgente. Per il resto è tutto tecnicamente eccellente, come ormai è pressa, estremamente veloce al di là di quello che non sfida a due.

Per chi non possiede la precedente versione questa è sicuramente la miglior occasione per comprare un voto e da poco saranno infatti ci proviamo davanti a un condensato di storia del videogioco, sezione guida. La produttività portandone insieme che offre qualcosa che al tempo lo stesso, superato il momento in cui si dimentica tutto il resto solo per questo programma, lo si ricorderà volentieri, specialmente se c'è l'amico da sfidare all'ultima gara di buona.

**CURVA INTERESSE PREVISTO**

MUOTO	cur	gioco	sezione	mus	anal
5	4	3	2	1	0

Come succede praticamente in tutti gli scontri al vertice delle classifiche sono i piccoli e apparentemente insignificanti dettagli a fare la differenza. Certo, Jaguar possiede una parte manageriale molto accattivante e un sonoro milgioire, ma la mia preferenza va a Lotus 3. Infatti, dato che alla fine il succo è il gioco in sé, mi sembra giusto sottolineare il miglior controllo della Lotus. Ad esempio se si prende una curva troppo veloce è sufficiente mollare il "pedale dall'acceleratore" per ridurre la spinta verso l'esterno e quindi tenere la strada. Raccoglierà la Core la sfida lanciata? Tenetevi informati leggendo le nostre antepilme.



# 3D WORLD BOXING

opo la serie "I Play", la Simulmondo lancia una nuova collana di

giochi sportivi tridimensionali intitolata "3D World". Purtroppo la casa bolognese sembra partire col piede sbagliato.

Se provare a lapparsi un occhio per assaporare il creato nello splendore delle due dimensioni non vi sembra un'impresa neanche lontanamente eccitante, allora la serie "3D World" della Simulmondo fa per voi. Con questa categoria di prodotti la casa bolognese vi vende l'emozione di poter percepire le palle figure che errano sul vostro schermo in tre flogide dimensioni, senza dover indossare quei tristissimi occhiali bicolari.

L'ultimo prodotto in ordine di tempo della Simulmondo per quanto concerne le simulazioni sportive è proprio questo 3D World boxing, e - diciamolo subito - anche se Football Champ ci aveva fatto sperare per il meglio, le nostre illusioni non si sono concretizzate, il gioco sulla carta non sembra neanche male, ma il compito di K è dirvi come 3D World boxing è su schermo... anche se preferiremmo non farlo, perchè dei prodotti Simulmondo si è parlato molto meglio.

Il gioco incorpora un'opzione di campionamento, che potrete intraprendere con il pignile che preferite (scelto da una rosa di pestatori più o meno capaci e dal diverso peso), e la possibilità di partita singola per sfogarsi senza troppi preamboli. Se scegliete di imbarcarvi in un torneo avrete la possibilità di modificare le abilità del vostro pugile agendo sui valori che lo contraddistinguono (tra i quali figurano cattiveria e istinto omicida che, nel caso di un pignile controllato dal giocatore, ci sembrano inutili essendo queste caratteristiche determinate dal comportamento sul ring e dalla predisposizione



La qualità della grafica statica sembra buona, peccato che sia l'unica cosa passabile.

ne all'attacco del giocatore stesso) ed ogni vostra modifica risulterà su un isogramma che vi permetterà di ottimizzare ad occhio le prestazioni del combattente. Una volta risolte le questioni manageriali si entra nella parte meno intellettuale del programma, che poi è sempre quella più esaltante. E qui sono dolori, sia sul monitor che per il giocatore.

La grafica VGA della parte arcade vera e propria è discretamente buona, ma il tanto decantato "3D", sembra più in realtà una presa in giro che un aspetto risaltante del programma. Per "3D" infatti i programmatori Simulmondo intendono che gli sprite dei pugili cambiano orientamento a seconda della reciproca posizione sul ring, ed i risultati pratici di una tale scelta di gestione dei pugili sono: 1) una lentezza esasperante ed un ritardo non trascurabile nell'esecuzione dei comandi; 2) la mancanza della minima cognizione di cosa stia facendo il vostro combattente quando lo si vede di spalle; 3) la (presunta) mancanza di memoria per tenere sullo schermo due sprite diversi non solo nel colore dei pantaloncini ed in qualche invisibile particolare fisico. Se a tutto questo aggiungete il fatto che il gioco ha come diretto concorrente 4D Boxing della Mindscape e che un confronto tra i due a livello di giocabilità, opzioni e qualità globale non è proponibile, potete tirare da soli le vostre conclusioni.

Tiziano Toniutti

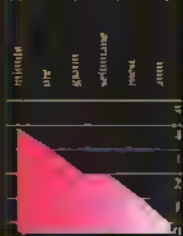
## K VOTO

### 605 PC

13354575910

Un programma come 3D World Boxing, a parte la schermata grafica un po' sopra la media che l'azana da introduzione al gioco, pubblicato all'inizio di agosto 1992, rischia di rovinare tutto quello che di buono la Simulmondo ha fatto in questo ultimo anno. La lentezza dell'azione sarebbe anche potuto passare inosservato se lo vedetta Azione fosse quantomeno esaltante... una delle pecche più gravi del gioco è che non si può colpire l'avversario quando ci si muove, ed anche la possibilità di "clinch" (abbracci) sembra più un trucchetto gratuito a tappabuchi che una vera novità tecnica. 3D World Boxing non è al passo coi tempi e tutto quel che speriamo è che i prossimi prodotti della casa di Bologna siano meno forzatamente "interattivi" ma abbondantemente più giocabili.

CURVA INTERESSE PREVISTO









CONFIGURAZIONI PC

Computer 80286-20 - 1Mb Ram - Floppy Driver 1.44Mb - Hard Disk 10Mb - Scheda Video Vga 250Kb 800/800 Chip ACOMUS - Uscite Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicany con Switch Futaba con solfich - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 1.300.000

Computer 80386-25 - 1Mb Ram - Floppy Driver 1.44Mb - Hard Disk 40Mb - Scheda Video Vga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicany con Switch Futaba con solfich - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 1.600.000

Computer 80386-25 - 1Mb Ram - Floppy Driver 1.44Mb - Hard Disk 40Mb - Scheda Video Vga 2Mb 1280x1024 Chip NRC - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicany con switch Futaba con solfich - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 1.690.000

Computer 80386-25 - 1Mb Ram - Floppy Driver 1.44Mb - Hard Disk 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicany con switch Futaba con solfich - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 1.890.000

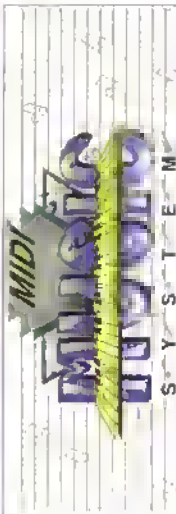
Computer 80386-25 - 1Mb Ram - Floppy Driver 1.44Mb - Hard Disk 1280x1024 Chip Nrga 2Mb 1280x1024 Chip NRC - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicany con switch Futaba con solfich - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 1.960.000

Computer 80486DX-40 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Driver 1.44Mb - Hard Disk 120Mb - Scheda Video Vga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicany con switch Futaba con solfich - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.099.000

Computer 80486DX-30 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Driver 1.44Mb -



È UN HARD DISK AD ALTA VELOCITÀ IN GRADO DI PRODURRE COPIE DEI VOSTRI DISCHI IN SOLO 30 SECONDI!!



**UN COMPLETO PACKAGE MIDI PER PC**  
PROGETTO HARDWARE INNOVATIVO  
CONFRONTATE SEMPLICEMENTE LE SUE CARATTERISTICHE  
L'INTERFACCIA DEDICATA PER PC E L'UTILIZZO MUSICALE  
SAPPIAMO CHE LA SOLUZIONE MIDI TOTALE A SOLI L. 215.000

• Music Studio ha una serie di caratteristiche per i musicisti  
• Centrali di controllo a 16 canali da Mono a VGA  
• Controllo PC XT/AT  
• Può alimentare gli speaker ad altoparlanti ad altoparlanti  
• Molto facile da usare, controllo via mouse  
• Compositore ed editore di musica, transposizioni, copie, delete, move, modify  
• Tempo, note duration, custom note styles, colours, fino a 8 staff disponibili, ecc.

• Interfaccia MIDI in tempo reale per un esatto ritrasmesso  
• Input da tastiera e strumenti MIDI  
• Sequencer con editing-playback dal synth interno a da qualsiasi unità MIDI esterna  
**TOTAL PACKAGE**  
Midi Card e Midi Music Studio a soli L. 75.000  
Midi Card e Midi Music Studio a soli L. 75.000

Hard Disk 120Mb - Scheda Video Vga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicany con switch Futaba con solfich - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.900.000

Computer 80486DX-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Driver 1.44Mb - Hard Disk 120Mb - Scheda Video Vga 2Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicany con switch Futaba con solfich - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.100.000

Computer 80486DX-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Driver 1.44Mb - Hard Disk 120Mb - Scheda Video Vga 10 1Mb - 1280x1024 Chip Tera - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicany con switch Futaba con solfich - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.500.000

Computer 80486DX-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Driver 1.44Mb - Hard Disk 120Mb - Scheda Video Vga 10 1Mb - 1280x1024 Chip Tera - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicany con switch Futaba con solfich - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.790.000

Computer 80486DX-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Driver 1.44Mb -



**SISTEMA DI DUPLICAZIONE PER DISCHETTI AD ALTA VELOCITÀ**  
**LA RISPOSTA AI PROBLEMI DI DUPLICAZIONE**  
**£ 60.000**  
UN SISTEMA DI DUPLICAZIONE AD ALTA VELOCITÀ CHE L'PRODUCE COPIE IN CIRCA 40 SECONDI!!

- richiede un secondo drive e lavora controllando senza passare per il controller del computer: alta velocità e accuratezza di duplicazione
- Opzione per Start Track/End Track fino a 90 tracce
- Ideale per club, user groups e i vostri dischetti
- Utilizzo semplicissimo, non occorrono particolari conoscenze
- Il più potente sistema di duplicazione mai concepito
- Duplica anche altri formati come IBM, 5.25 ecc.
- Non occorre più aspettare per avere copie di dischetti
- Probabilmente l'unico sistema di duplicazione di cui avete bisogno
- Oggi con il nuovo Super Powerful "Syncro" Mode che sincronizza istantaneamente il drive per una perfetta duplicazione
- Può essere disinstallato quando non in uso - è completamente trasparente
- Può gestire fino a 2 copie contemporaneamente

**VIDEOGENLOCK PER AMIGA**  
Video input TV pp. su 75 ohm  
Video out TV pp. su 75 ohm  
Hard power 6 Mhz - 4Kb  
Convergenza panel computer C.N.C.I.L.  
Monitora velocità 21 pol  
Cassa pannello personalizzata  
Entrata personalizzata su solo video, video computer, video  
con software computer  
Fidel per la regolazione della vertenza  
Alimentazione 12 V 10mA presa dal computer

**£ 279.000**

**SUPER VHS "GEN 2" GENLOCK**  
PROFESSIONALE BROADCASTING  
VERSIONE JUNIOR SOLO L. 990.000  
Un Genlock Professionale BROADCASTING ad un prezzo speciale. Strumento Genlock  
Shoofast Genlock. Con regolazione di fase  
Dura passabile 5.0 Mhz. 7 moduli in 1  
video, compositore, buca 11 mod. negativo,  
positivo, sincronizzazione. RGB passante.  
Croma-Key





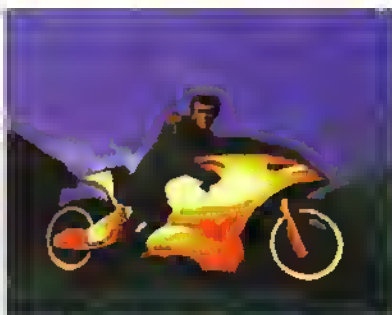


# RED ZONE

**I**l campionato mondiale di motociclismo è già finito da qualche settimana e, ancora una volta, i piloti italiani hanno dimostrato la propria supremazia nelle classi 125 e 250 vincendo il titolo grazie alle superbe prestazioni rispettivamente di Gramigni e Cadalora. La 500 rimane ancora un tabù per i piloti tricolori e se volete trionfare in questa classe, non vi rimane altro che affidarvi alle simulazioni made in Psygnosis.



Asarghi frenate, state andando contromano! Non che faccia molta differenza, visto che la velocità (o dovremmo dire la lentezza) con cui si muovono i poligoni.



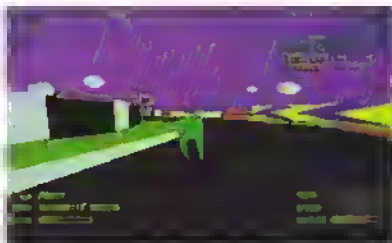
Non lasciatevi ammaliare da quest'invito alla presentazione. L'intro è l'unica parte che si salva di Red Zone...

Il motociclismo sta vivendo in questi ultimi anni, probabilmente per lo scarso interesse dimostrato dal pubblico verso la Formula 1, monopolizzata prima dalla McLaren e poi dalla Williams, un periodo di estrema popolarità: se si esclude la classe 500 dove sono necessari grossi investimenti e in cui solo i colossi nipponici e la Cagiva hanno qualche probabilità di vittoria, le corse su due ruote sono un richiamo per migliaia e migliaia di persone, a causa della loro spettacolarità e della loro imprevedibilità. Caratteristiche, queste, che dovrebbero costituire il punto di forza anche di *Red Zone*, simulazione della (un tempo) quotissima software house Psygnosis. Seguendo la moda del momento, la casa di Liverpool ha optato per un gioco interamente vettoriale, ma dallo stile prettamente arcade.



Cos'è, una moto e un veicolo spaziale? Per fortuna il livello dei dettagli è al massimo...

Se questo vi suona come "già sentito", non preoccupatevi, non soffrite di allucinazioni: probabilmente nella vostra mente vagano immagini confuse del vecchio *Team Suzuki* della Gernlin, un simulatore motociclistico accolto entusiasticamente dalla stampa specializzata qualche annetto or sono e molto simile per molti versi a *Red Zone*. Le caratteristiche di questo titolo sono quelle tipiche che contraddistinguono tutte le simulazioni del genere: è possibile scegliere se disputare una gara singola o un campionato del mondo, "settare" il livello dei dettagli, vedere il replay degli incidenti più spettacolari e cambiare inquadratura più e più volte. Ovviamente si può anche scegliere se giocare con il joystick o con il mouse (nel qual caso si può calibrare anche la sensibilità) e la "cattive-



L'inquadratura posteriore è più spettacolare, ma esser meno utili quando si tratta di correre seriamente.



Genere Simulazione  
Casa Psygnosis  
Sviluppatore Dan Gallagher



• Introduzione molto curata



• Grafica vettoriale in lentezza  
• Giocabilità immediata  
• Zero origine IIIA.

**Versione Amiga**

Come avrete probabilmente capito se avete già letto il commento, *Red Zone* non è certo il miglior gioco della storia in quanto a sfruttamento della macchina: i poligoni sono ultralenti (a meno che non abbiate un 68030 o un 040), la poca grafica bitmap è scadente (introduzione esclusa) e il sonoro è mediocre. Come se tutto questo non bastasse, la risposta ai comandi è così così e la giocabilità è, ovviamente, compromessa. Psygnosis, si può dare di più...

## K VOTO

# 545

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Basta...** Vergognati che scandalo di giochi! Alla Psygnosis devono essere totalmente impacciati: credo proprio che *Red Zone* sia il peggior gioco mai prodotto dalla software house britannica su Amiga. I poligoni si muovono incredibilmente e così i comandi che si fa l'introduzione di giocare con uno Spectrum piuttosto che con un computer dotato di un 68030 e di un coprocessore a 25MHz: la grafica è mediocre (esclusa l'introduzione) e il sonoro non è niente di eccezionale. Se a tutto questo aggiungiamo che la giocabilità è pari a zero e la lunghezza è inesistente... Certo, avete e disponiamo di un discreto numero di opzioni e la confusione è curata: se questi vi sembrano due validi motivi per acquistarlo...

**CURVA INTERESSE PREVISTO**



ria" dei nemici.

Questa ricchezza d'opzioni e un'introduzione particolarmente curata (ray tracing ritoccato, ancora una volta) non bastano però per bilanciare una giocabilità gravemente compromessa dalla lentezza delle routine poligonali (se volete avere una velocità appena accettabile dovrete comprarvi un 68030, altrimenti no) e la totale mancanza di originalità che contraddistingue, purtroppo, i prodotti Psygnosis degli ultimi mesi.

In alcuni frangenti si denota addirittura una scarsa cura per gli aspetti salienti del gioco: quando si esce di pista e ci si riposiziona in carreggiata, ad esempio, la moto rimane girata nella direzione sbagliata e molto spesso si è costretti a smantare a destra e manca, perdendo diversi secondi, per ripartire e riprendere la corsa.

In conclusione, possiamo tranquillamente affermare che *Red Zone* non solo non sale sul podio nella classifica delle simulazioni di tutti i tempi, ma non passa nemmeno il turno nelle prequalifiche. Peggio di così...

Simone Crosignani

67  
OTTONE 1992

# CURSE OF ENCH

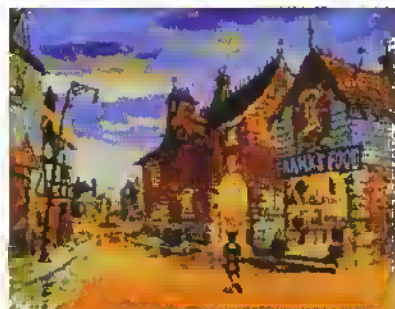
**L**o sapevo. Lo sapevo che un giorno avrei dovuto utilizzare le mie (invero forzatamente acquisite) conoscenze matematiche. Ad ogni modo, stavolta il calcolo è semplice e la proporzione immediata, quindi vi dico subito che Marco Masini sta a *Monkey Island* come Paolo Vallesi sta a *Curse of Enchantia*, con il particolare che *Monkey Island* è un ottimo prodotto nel suo genere, Marco Masini no.

Siamo inondati dai cloni, sommersi dai replicanti che le software house, riate come falne, sfornano seguendo il trend del momento. E così se il vostro pusher locale è a corto di "Indiagnionsquattro", di "Monchifailand" o, al peggio, di "Uuk", ora sapete che *Curse of Enchantia* rappresenta un'efficace alternativa.

Il plot che sta dietro a questo nuovo titolo della Core non è per niente malaccio. Infatti narra le vicende di una strega che ha come ambizione suprema la chimera dell'eterna giovinezza, costi quello che costi. Ovviamente la pulzella non realizza che il suo cruccio è comune per lo meno a tutte le altre donne di Enchantia (e quindi all'intera popolazione, essendo precluso ai più rudi e villosi uomini l'accesso a questo inondo, e avendo questi ultimi diritto ad una dimensione, un tempo e uno spazio completamente differenti - chiaramente se diamo retta alla Core) e decide di soddisfare il suo ego distorto preparando un pappone magico nel famigerato pentolone.



Chiaramente, chi nega alle fanciulle il diritto (o il dovere?) di mantenersi fresche e desiderabili è un ignobile mestaiore, anche se uno degli ingredienti necessari al funzionamento della brodaglia magica è un giovane imberbe richiamato dalla sua dimensione per far compagnia ad altri narscabondi ingredienti nel fetido calderone.

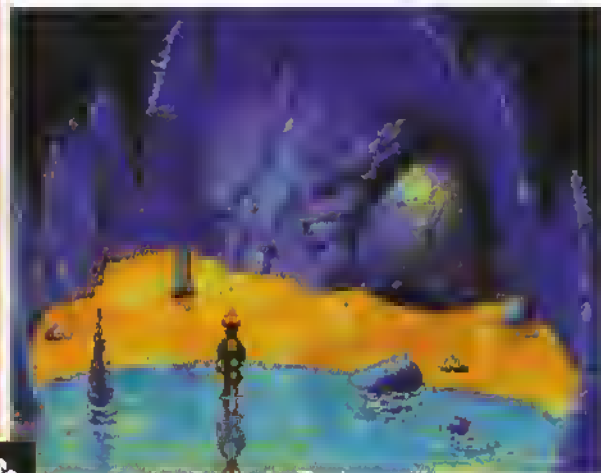


Riuscirà Brad a uscire sano e salvo da Enchantia? No di certo, se continua a stare impalato di fronte al negozio di cibo di Frank...

D'accordo, d'accordo. *Curse of Enchantia* non sarà originale come *Monkey Island*, ma avete visto che grafica?



Le animazioni di *Curse of Enchantia* sono discrete, ma i fondali, disegnati a mano, digitalizzati e in seguito ritoccati, sono un altro pianeta...



*Curse of Enchantia* difetta in situazioni come queste in cui, per avanzare, bisogna recuperare un oggetto (in questo caso un buffo di alghie) nascosto in mezzo al fondale e perciò invisibile.



Streghe, maghi e affini la fanno da padroni in quest'ultimo periodo nella avventura e nel RPG ed Enchantia non è certo l'eccezione che conferma la regola.

# ENCHANTIA

Non so se vale la pena di specificare che il ragazzino in questione è sotto il controllo del vostro mouse, e l'unica cosa che desidera, dopo essere stato teletrasportato ad Enchantia, è tornare nella sua dimensione e riprendere la partita di baseball interrotta.

Per raggiungere il suo scopo Brad (questo è il nome del ragazzo) deve attraversare tutto il regno di Enchantia interagendo con l'ambiente e con i personaggi che lo popolano tramite un'interfaccia utente sicuramente innovativa ma con un po' di problemi di cui parliamo in seguito.

Invece della grafica ne disintossico subito, e tutto quel che c'è da dire è che il colore è usato in maniera stupenda, con delle sfumature che a volte ricordano la produzione impressionista. Su un umile Amiga l'effetto globale della grafica è al livello di quello offerto dalla versione PC VGA a 256 colori ed il risultato è che Enchantia esercita un impatto veramente tremendo con le sole immagini ancor prima che queste inizino a muoversi.

Va infatti sottolineato che la maggior parte delle animazioni sono più che convincenti e le restanti sono davvero egregie. Il livello di dettaglio degli scenari è standard, ma questo solo perché abbiamo visto *Indiana Jones IV*. La tendenza al pitonico è comunque eccessiva, ma non lo avverti detto se questo aspetto della grafica non avesse delle influenze sul gioco.

Infatti talvolta è difficile decidere cosa esaminare e, soprattutto, perché controllare proprio quell'elemento del fondale quando ce ne sono almeno altri cinque identici, messi lì a scopo, apparentemente, decorativo?

L'eccessiva minuzia di certi oggetti è abbastanza deleteria per la longevità del programma, e subentra inamovibilmente nel senso di frustrazione quando si cerca un oggetto qualsiasi che permetta di uscire da una situazione di stallo, solo per scoprire, una volta trovato, che era effettivamente troppo nascosto.

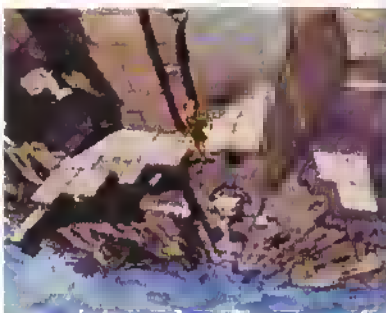
Il commento sonoro non è disprezzabile, anzi, a volte è discretamente piacevole, ma il sistema mInse è ancora molto lontano dagli uffici della Core. Comunque, alcuni degli effetti sono davvero validi, ed aggiungono una certa atmosfera.

Avevamo accennato in precedenza all'interfaccia utente: ad una prima analisi appare estremamente funzionale poiché è totalmente grafica ed elimina anche il problema della traduzione ai giocatori anglofobi. Purtroppo, però,

smantellando per un po' con le varie icone ci si ritrova in una situazione di caos non indifferente, e tutto a causa del comando "Use" e della gestione dell'inventario.

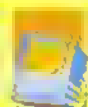
I problemi affiorano quando un oggetto contenuto nella vostra borsa deve essere utilizzato in congiunzione con un elemento del fondale o un altro oggetto. Le combinazioni sono così tante che spesso e volentieri il programma vi disorienta e ci si ritrova clamorosamente a non saper cosa fare con cosa. Tutto questo è piuttosto seccante e a volte attira prepotentemente la mano verso il tasto di reset, per fortuna i momenti di "spaesamento" non sono poi frequentissimi, ed il gioco riserva sorprese a sufficienza da farvi dimenticare questi peccatucci non troppo veniali.

Tiziano Toniutti



Ahahah!... La situazione non è della più felice. Brad è sull'orlo del precipizio e solo un miracolo può salvarlo la vita.

È palese che un titolo come *Curse of Enchantia* debba essere confrontato con *Lemmings*... Ok, forse un confronto con *Monkey Island* e *Hook* è un attimino più sensato, e su un ipotetico podio *Enchantia* starebbe a pennello al secondo posto. *Hook* è infatti molto meno valido complessivamente, anche se la gestione degli Input è decisamente più fluida, gli enigmi sono assai meno impegnativi di quelli del gioco della Core. Per quanto riguarda *Monkey Island*... beh, *Monkey* è *Monkey*, e non a caso, il secondo episodio della serie è superiore per qualità globale, livello di interazione e puro divertimento ad *Enchantia*, ed anche se quest'ultimo fosse stato un gioco di impostazione più "seriosa" vi avremmo risparmiato un confronto con *Indy IV*.



Genere: Avventura  
Casa: Core  
Sviluppatore: Interno



• Scenari più  
cattivi  
• Trama eccat-  
tilvante



• Interfaccia  
utente non im-  
mediata  
• Situazioni  
frustranti

## Versione Amiga

Fondamen-  
talmente e fer-  
melemente  
identica alla  
versione PC.

*Enchantia* per il 16 bit Commodore presenta esattamente gli stessi problemi di interfaccia utente. Le dimensioni delle schermate sono un po' ridotte e questo rende alcuni particolari più difficili da individuare, mentre il commento sonoro non vi costringerà a correre fuori ad acquistare il Gajardo per il povero chip audio. Il gioco necessita comunque di 1Mb di memoria.

## Versione PC

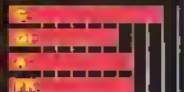
*Curse of Enchantia* è stato sviluppato per un PC medio (un 286

equipaggiato di VGA e mouse) e infatti con queste configurazioni il programma funziona davvero bene. Le schede sonore sono sfruttate decentemente. L'importanti è che abbiamo un po' di spazio sul disco rigido.

## K VOTO

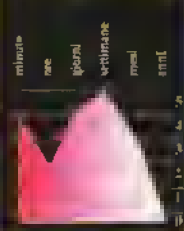
802 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



È la seconda volta che la Core non batte per originalità (remember *Jaguar*) ma la qualità del programma è più che dignitosa e quindi anche stavolta lo software house sa fare. Ne trovate "Enchantia" sufficientemente impegnativo ed ambizioso, e discretamente piacevole per la varietà degli scenari, non certo per la funzionalità delle icone. I touch di classe non mancano, ma l'effusione del presidente Lucas Arts ha sicuramente inciso nello sviluppo dello scenario e dei problemi. Questo indubbia somiglianza genera un senso di déjà-vu degli aficionados del genere, ma su questo sia positivo o negativo è esclusivamente relativo all'opinione di chi deciderà di errare per le locustine di Enchantia.

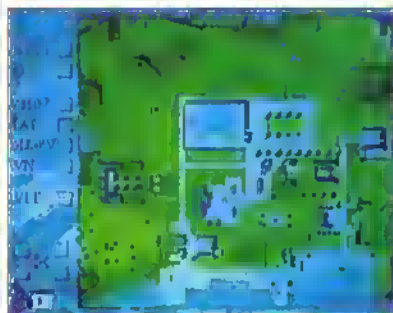
## CURVA INTERESSE PREVISTO





# ROME

## A.D. 92



Utilizzando la scheda VGA a 256 colori si può godere al meglio della cura e del dettaglio con cui sono stati realizzati i fondi.

Andando alle terme è possibile assistere a un paio di scene "alla Poppea" da eventi collaudati, come quelle del misterioso personaggio qua e là a che si insanguina il fondacchino con una cortigiana (niente di volgare, non si preoccupate).



Esplorando sommerso della lava fuoriuscita da un'eruzione del Vesuvio, Roma AD 92 è ricca di schermate che descrivono al meglio le situazioni nel corso dell'avventura.

**R**ampanti di tutto l'universo suonate a festa le vostre campane, alzate i vostri calici e preparatevi a festeggiare l'uscita di questo nuovo gioco della Millennium, dedicato a chi come voi passa intere serate a raccontare ad amici, parenti e affini la storia della propria "strepitosa" scalata alla piramide sociale.

Ma ancora più questo gioco riempirà di gioia quanti vorrebbero poter intrattenere schiere di amici in questo modo, ma non ne hanno l'opportunità in quanto da decenni fantozzianamente sottomessi ad un dispotico e collerico capo ufficio.

Ebbene, ecco l'occasione che da tempo aspettavate, il vostro riscatto, la chance per dimostrare a chi vi ha da sempre ritenuti degli inetti quello che effettivamente valete. Nelle vostre mani il destino di Ettore, schiavo di non precisata provenienza, e dalle grandissime aspirazioni. La storia ha inizio nella cittadina di Ercolano, proprio il giorno della catastrofica eruzione del Vesuvio (per la serie "quando si nasce con la camicia"...).

Dunque il primo obiettivo che dovrete perseguire sarà portare a casa la pelle. Ettore si muove in uno scenario isometrico (alla Populous o alla Realms, per intenderci) caratterizzato da una grafica a 256 colori molto ben realizzata (specialmente se potete disporre di una scheda VGA con 1 mega di RAM). Le azioni che gli sono consentite

sono piuttosto limitate: consistono principalmente nell'interrogare gli altri personaggi, nel semplice salutare, nel pagare o nell'usare gli oggetti che nel corso dell'avventura si è procurato.

È buona norma consultare frequentemente la finestra delle azioni, all'interno della quale potranno apparire in particolari circostanze dei nuovi comandi, utilissimi per uscire da situazioni apparentemente senza sbocchi (non sottovalutate la presenza nel primo scenario del comando "minaccia", potrebbe costarvi caro...). Se sarete riusciti a mettervi in salvo dalla distruttiva esplosione del Vesuvio verrete condotti a Roma dove inizierà la vostra scalata al potere.

Dimessi gli abiti di schiavo ora il vostro compito è quello di avvisare l'Imperatore Gluteus Maximus (???) che c'è una congiura di senatori che lo vorrebbero morto. A parole

naturalmente è tutto semplice, in realtà provate a convincere una zelante guardia di palazzo ad ammettere un semplice cittadino come voi alla corte del magnanimo Gluteus...

Riuscire nel vostro intento vi farà guadagnare la stima e la riconoscenza dell'Imperatore che per dimostrarvele vi nominerà senatore e vi spederà in Britannia a capo di una legione di 16 uomini con l'incarico di recuperare un vessillo rosso rubato alle truppe romane di stanza sull'isola. Si tratta di uno dei due scenari militari che Ru-

***Nel suo complesso Rome AD 92 è un gioco divertente e appassionante caratterizzato da un'interfaccia utente molto pratica che gli garantisce una elevatissima giocabilità.***

me ci propone.

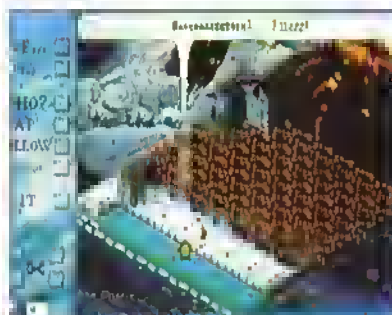
Per l'occasione cambiano gli strumenti a disposizione del giocatore, al quale vengono fornite diverse possibilità per guidare le truppe tramite una finestra "ordini". Terminata anche questa impresa Ettore torna nuovamente a Roma dove dovrà riuscire a convincere la popolazione a votare per lui alle finim-

## VARIO

L'idea che ste ella base di *Rome AD 92* non merite certo l'Oscar per l'originalità, ma il modo in cui è stata sviluppata è decisamente particolare. *Rome AD 92* di fatto non rientra in alcuna categoria: ha in sé principalmente le caratteristiche dell'avventura, ricerca di oggetti, dialogo con gli altri personaggi... ma nel contempo è troppo legato alle "manualità" (occorre essere rapidi di mouse per riuscire a far compiere e Ettore tutte le azioni necessarie nel tempo prestabilito) per essere considerato un'avventura pura. Per non parlare poi dei due scenari militari, che gli potrebbero fruttare una menzione anche nel genere azione/strategia, insomma un vero e proprio "gioco trasversale"...



A causa della sua ambientazione nella Roma Imperiale, *Rome AD 92* si può paragonare a *Centurion* delle Electronic Arts. Nel gioco della software house statunitense si partiva un poco più in alto nella scala sociale, ma il concetto rimane lo stesso: dare la scalata al titolo di Imperatore. Fra i due giochi la nostra preferenza va a *Rome*; il gioco della Millenium presenta un controllo più diretto sul nostro personaggio e alcune punte di umorismo nei veri scenari ce lo fanno preferire al più impersonale e serio *Centurion*.



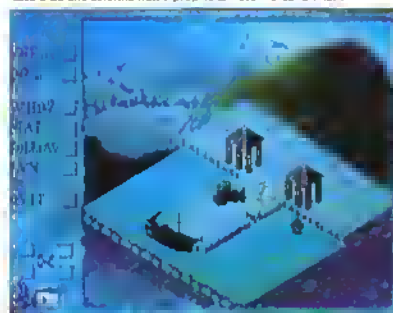
I dialoghi sono tutti in "stile fumetto" con la classica nuvoletta: chiara, semplice ed efficace al tempo stesso.



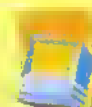
L'interfaccia utente è di diverso il mestale dalla praticità, data una semplice occhiata alla parte sinistra dello schermo è potrete iniziare a giocare serenamente (in della prima partita).



L'inquadratura isometrica è quella di maggior affetto, staccatamente parlando, ma ogni tanto sorge qualche problema per i movimenti del personaggio. Cliccate con il mouse su un punto nascosto da una casa o da una colonna non è proprio il massimo della vita...



Una nave? Perché, come credevate di andare in Egitto per proteggere la regina Cleopatra dal perfido fratello Tolomeo?



Genere Avventura  
Casa Millenium  
Sviluppatore Iriamio



• Giocabilità elevata  
• Versatilità del livello  
• Trasversalità



• Scarso tempo di vita  
• Poche azioni a disposizione del personaggio.

## Versione PC

*Rome AD 92* non è quello che si vuole definire un gioco apriamo hardware. Occupa quasi 4,5 Mb di hard disk e supporta le schede sonore AdLib, Roland e SoundBlaster. Può girare in VGA 16 colori oppure in VGA 256 colori, con cui sono necessari almeno 512 Kb per avere una definizione buona. Non è indispensabile, ma è fortemente raccomandato il mouse, in mancanza del quale si può operare tramite tastiera. Non è necessariamente una CPU particolarmente veloce (il gioco è stato provato su un 386 SX 16 Mhz, o non dovrebbero esserci problemi a farlo girare sul 286).

## K VOTO

819 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Il vero punto di forza di questo gioco è la sua varietà. Tra uno scenario e l'altro cambia radicalmente il modo di giocare, addirittura ogni volta che si cambia di livello è come se si si trovasse alle prese con un gioco nuovo. Proprio per questo motivo *Rome AD 92* può essere definito a molti a diversi al di là dell'emozione, perché con «4» per tutti i punti la mancanza di strategie alternative per il passaggio di livello è la più grave mancanza di questo gioco, anche e soprattutto perché ne pregiudica la durata nel tempo. Influisce positivamente sul voto l'inclusione degli hint nel manuale.

## CURVA INTERESSE PREVISTO



nenti votazioni per l'elezione alla carica di console.

Raggiunto anche questo obiettivo il nostro ex-schiavo sarà chiamato nuovamente a dimostrare il suo valore nelle arti militari, correndo in Egitto a proteggere la regina Cleopatra dalle truppe del perfido fratello Tolomeo. Superate anche questa prova e sarete nuovamente nella capitale dell'impero. Qui la cittadinanza chiederà a gran voce all'ormai popolarissimo Ettore di defenestrare l'imperatore Clivius Maximus che, mentre noi rischiavamo la vita in Egitto, ha pensato bene di perdere il lume dell'intelletto.

L'impresa non è particolarmente complessa: la popolazione è dalla nostra parte e non sarà difficile colpire (o far colpire!) l'imperatore. Alla sua morte il popolo ci osannerà portandoci in trionfo nel Foro, a questo punto tutto sembrerebbe deporre a nostro favore, ma... potremmo aver dimenticato qualcosa negli scenari precedenti ed accorgercene solo ora: troppo tardi per rimediare!

Nel suo complesso *Rome AD 92* è un gioco

divertente e appassionante caratterizzato da un'interfaccia utente molto pratica che gli garantisce una elevatissima giocabilità. Muoversi con il mouse (pressoché indispensabile) sulla mappa cliccando sul punto in cui si vuole mandare il nostro Ettore è il modo più pratico per spostarsi all'interno del gioco. Il fatto che il nostro personaggio abbia a sua disposizione poche ed essenziali azioni non fa che aumentare ulteriormente la giocabilità, anche se, per lo stesso motivo, a rimpietici sarà la longevità del gioco: una volta diventati Imperiali difficilmente avrete voglia di ricominciare l'avventura da capo, ben sapendo esattamente quello che c'è da fare per passare ogni livello. Particolare menzione meritano alcune trovate divertenti, tutte da scoprire nel corso dei 6 livelli (una ve la suggeriamo noi: provate al secondo livello a comprare una schiava e a "usarla"...) e gli hint contenuti nel manuale, a cui ricorrere per superare uno schermo che ci paia particolarmente difficoltoso.

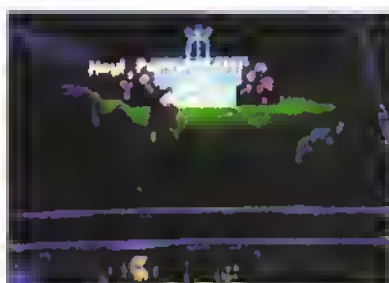
Diego Antonelli

ROME  
74  
OTTBRE 1992

# THE LEGEND OF KYRANDIA



Due maghi combattono per il potere: la cosa vanno sempre nello stesso modo in questi RPG Fantasy.



In Kyrandia i personaggi si esprimono proprio come nella realtà. Alla Westwood hanno posto molta cura in questi particolari.

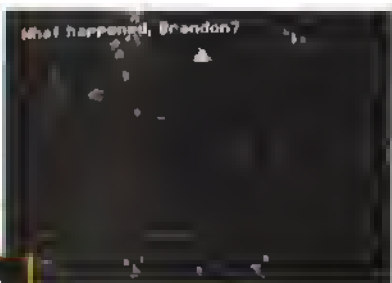


L'entrata di quella caverna è decisamente minacciosa ma voi non avrete paura, vero?

**F**inora, nel campo delle avventure interattive, regnavano impune-  
mente la Sierra e la Lucas Arts, ma ora dovranno vedersela con quelli della  
Westwood Studios, niente meno che i creatori di *Eye of the Beholder 1* e 2!



Cosa dovremo fare con questo altare? Speriamo non si tratti di un sacrificio umano...



Cosa succede Brandon? Nello studio del mago molti dubbi vengono risolti.

C'era una volta, molto tempo fa, nel più profondo di un'antica foresta, il magico mondo di Kyrandia, dove gli uomini e la natura vivevano in perfetta armonia in uno spirito di reciproco aiuto.

Come dimostrazione della loro fede e lealtà le forze della natura regalarono al re della contea di Kyrandia un gemma magica, più conosciuta come Kyragem, dai poteri incommensurabili. La gemma venne custodita di generazione in generazione dalla famiglia reale, che garantiva, così, la protezione all'intero dominio da qualsiasi tipo di minaccia.

Col passare del tempo, però, la gemma fu sempre più deviata dal suo obiettivo principale e usata a scopi personali per svolgere lavori semplici in tutto il regno così che, un giorno, la regina Thelia decise di creare l'ordine dei mistici reali al solo scopo di controllare l'uso della gemma e dei suoi poteri. Scegliendo tra i vari

creatori di gemme stabilì quattro discipline fondamentali: l'alchimia, il controllo dello spirito, la fabbricazione di pergamene e quella di gemme.

Kyrandia dovette poi sopportare alcune guerre prima di ritrovare finalmente la pace sotto il regno di re Benjamin, detto "il giardiniere", che ricostruì la terra. Negli anni a seguire però, il regno del Re William, il generoso, finì tragicamente in seguito all'assassinio suo e di sua moglie da parte di un giocoliere della corte, Malcom, che divise la Kyragem in varie parti per diminuirne il potere. Per qualche breve istante Kyrandia rimase sotto la tirannia del giocoliere.

Fortunatamente, Kallack, capo dell'ordine dei mistici e padre della defunta regina, creò un sortilegio che impedì a Malcom di lasciare il castello e così lo imprigionò. Preoccupato per la sicurezza del suo nipote Brandon, unico pretendente al trono, decise di allevare in una casa in campagna,

nel bel mezzo della foresta di Timbermist, lontano dal castello.

Era ancora troppo giovane e così gli fu nascosta la sua origine reale. Ma le cose andarono di male in peggio. L'ordine dei mistici s'indeboliva di giorno in giorno, le riserve magiche erano ormai esaurite e il potere di Malcom continuava a crescere finché un giorno non riuscì final-

***I vari personaggi del gioco si muovono con estrema scioltezza e ognuno a suo modo dando all'avventura una sensazione di dinamismo difficile da ritrovare altrove.***



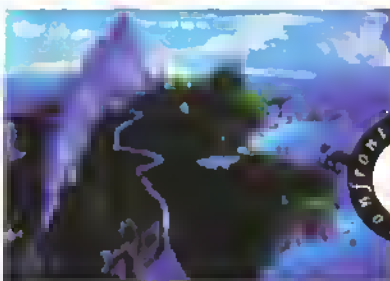
mente a spezzare l'incantesimo e cominciò la sua opera di vendetta (questa storia l'ho già sentita, non vi pare?). Cominciò col devastare poco a poco le terre di Kyrandia e finì per pietrificare Kallack.

A questo punto comincia la nostra avventura. Nei panni del giovane principe Brandon dovete ritrovare l'amuleto magico, restituendogli i suoi poteri, recuperare e ricostruire la Kyragem con le varie gemme ormai sparse per tutto il regno, e infine sbarazzarvi del perfido e malvagio Malcom (Niente male per un solo uomo!).

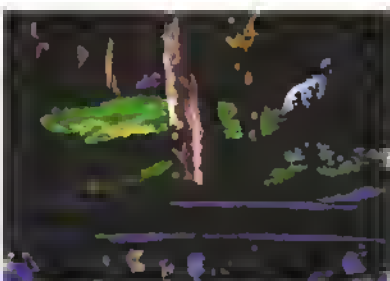
Messo da parte uno scenario piuttosto classico (per non dire iper-classico...) l'avventura si profila in maniera abbastanza simile alla serie di King Quest. Il controllo col mouse riprende l'ormai collaudatissimo sistema della Lucas Arts ma molto semplificato. Infatti, i programmatori hanno deciso di non mettere alcun comando del tipo parlare, raccogliere o spingere. Tutto si fa tramite il pointer del mouse. Non giudicate subito male il sistema perché in fondo è molto pratico ed anche abbastanza completo.

Postando il cursore ai bordi dello schermo sceglierete da dove uscire, cliccando sullo schermo sposterete il personaggio, cliccando su un oggetto lo raccoglierete o lo mollerete, cliccando su un personaggio ci parlerete, e per usare un oggetto basta prenderlo e cliccare dove lo si vuole usare... Più semplice di così!

Dal punto di vista grafico il gioco è una vera



Un vero e proprio gioiello foresta, vero? Sembra quasi l'Isola che non c'è. Non stavo giocando a Hook, per caso?



Un vero e proprio passaggio idilliaco. Sempre che qualcosa non si nasconde nel bosco.

**Dal punto di vista grafico il gioco è una vera meraviglia. Le schermate VGA 256 colori sono molto belle e colorate, e danno a l'avventura quel giusto tono fiabesco.**

meraviglia. Le schermate VGA 256 colori sono molto belle e colorate, e danno a l'avventura quel giusto tono fiabesco. Certi quadri sono veramente eccezionali. L'animazione non è da meno. I vari personaggi del gioco si muovono con estrema scioltezza e ognuno a suo modo dando all'avventura una sensazione di dinamismo difficile da ritrovare altrove. Sembra quasi di

guardare un cartone animato in TV!

Ma è senz'altro il sonoro la parte migliore del programma (per i fortunati possessori di una scheda sonora) con delle musiche da sballo e un ambiente sonoro molto ricco. A questo punto vi chiederete: "Ma avrà pure qualche difetto questo gioco, no?". Ebbene, bisogna dire che la trama è abbastanza lineare e l'avventura è piuttosto facile da risolvere (almeno all'inizio!), il che probabilmente non garantirà una grande longevità al gioco anche se l'umorismo presente in tutta l'avventura vi farà passare ore molto gradevoli. Da consigliare soprattutto ai novellini.

Alex Pasetto



Gli alberi stanno morendo. Bisogna assolutamente correre al riparo! Forza Brandon, non stare lì con le mani in mano!

Il confronto con King Quest 5 è inevitabile tanto sono simili i due programmi (e poi ve lo dicono anche sulla confezione). In entrambi i casi l'avventura inizia con un giovane principe che deve andare a salvare il suo regno dagli oscuri progetti di qualche grande stregone, ed entrambi usano più o meno lo stesso sistema di gioco.

Ma anche se questo prodotto è tecnicamente migliore (il che è normale perché più recente) bisogna dire che la trama di King

Quest 5 era molto più ricca e affascinante. Fin dall'inizio tutto sembra troppo facile ed evidente, il che nuoce molto alla longevità del prodotto e all'interesse che poteva suscitare. Peccato! Ma secondo gli autori, questo è solo il primo episodio di una lunga serie chiamate Fables and Fiends. Speriamo in bene per il prossimo e non dimenticatevi che fra poco esce King Quest 6!



Chi sarà mai questo figura. Sicuramente qualcuno di importante per essere stato immortalato nella pietra.

**Genre** Avventura  
**Casa** Virgin  
**Sviluppatore** Westwood Studios

**• Sistema di gestione con il mouse molto semplice**  
• Grafica e animazione di ottima qualità  
• Sonoro e l'altissima qualità della grafica  
• Umoreismo diffuso in tutte le avventure

**• Teme un po' scarsi**  
• Carti enigmi non sono del tutto logici

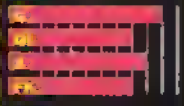
**Versione PC**

**La grafica usa pienamente la capacità della VGA 256 colori e l'animazione è incredibilmente fluida per un computer che non usa un blitter (come l'Amiga per esempio), anche su un 286 a 12Mhz. Occupa approssimativamente 7 Mb sull'Hard Disk e usa la memoria esterna se disponibile, accelerando molto il gioco ed evitendo le pesanti schermate nere tra una scena e l'altra. Il sistema di gestione del mouse è molto semplice e funzionale, basandosi sul solo click del tasto sinistro del mouse. I possessori di schede sonore le possiedono anche rallegrano con le splendide musiche e il ricco ambiente sonoro.**

**K VOTO**

**865** PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Appena caricato il gioco, si è subito colti dallo splendido terreno eseguito dai programmatori. È una meraviglia per gli occhi, una sinfonia per le orecchie, sembra quasi di essere al cinema. Dopo qualche minuto però il comincio ad avere qualche serie di dubbi sulla qualità dell'avventura stessa. Vi sembrerà che ad ogni volta che si ripete una scena o un'azione, si ripeta una scena o un'azione, e nelle schermate dopo trovare un'alternativa non un'alternativa di gioco ed invece si viene come un dubbio... e forse solo questo! Evidentemente per questo primo gioco hanno cercato di creare un prodotto alla portata di tutti e dunque non troppo difficile. Ma non smentendolo, rimane sempre un ottimo prodotto che vi farà passare ore gradevoli, soprattutto ai più giovani.

**CURVA INTERESSE PREVISTO**



THE LEGEND OF KYRANDIA

73 ottobre 1992

# INDIANA JONES

and the

## FATE of ATLANTIS™

THE  
**ACTION  
GAME**

Disponibile per

PC  
AMIGA  
ATARI ST  
C 64



VI ASPETTIAMO  
AL PAD. 42  
STAND B10



**LucasArts**  
Lucasfilm Games

CAPPELLO  
OMAGGIO



DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA  
CTO







# ISHAR

## LEGEND

### OF THE FORTRESS

Ili appassionati di GDR al silicio si ricorderanno che non molto tempo fa, un eroe di nome Jarel, Principe degli Elfi, fu chiamato per salvare Arborea dalle malefiche grinfie di Morgoth; naturalmente tutto andò per il verso giusto, e Jarel riuscì a ripristinare l'ordine e la bellezza nelle sue terre, che furono ribattezzate con il nome di Kendoria.

Ma come succede in tutte le saghe fantasy che si rispettino, dopo solo una generazione il male è già pronto per sfidare nuovamente il bene, con rinnovata potenza e vigore, e la prima vittima della nuova ondata di Caos che sta invadendo Kendoria è stato proprio il mitico Re Jarel, ucciso in circostanze alquanto misteriose.

Dunque Kendoria ha bisogno di un altro eroe, pronto a combattere le tenebre per raggiungere il trono di Ishar e eliminare il nuovo malvagio profeta, Krogh, un ambizioso mago che ha deciso di governare il mondo intero grazie ai suoi poteri e a quelli del Caos.

Aramir, che poi è l'eroe di turno, inizia la sua avventura, solo e armato di un misero coltello, partendo alla volta di Angaran alla ricerca di uno degli avventurieri che aiutarono anni addietro Jarel a sconfiggere Morgoth. Vi accorgerete subito che il sistema di gioco di Ishar assomiglia in modo sorprendente a quello di *Eye of the Beholder II* dellaSSI: la parte principale dello schermo racchiude la visione in prima persona del mondo esterno,



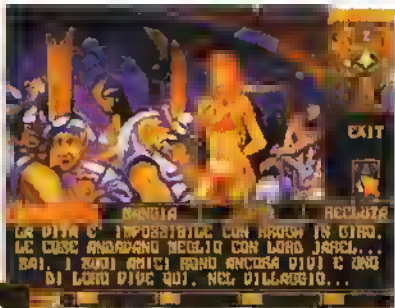
Inizia così l'avventura del nostro eroe. Quasi disarmato, sola a in cerca di quell'Mano mala che quest'anno ha qualche buona la forma la...



Ecco la città indicata dall'amica di prima. Non sembra mala...



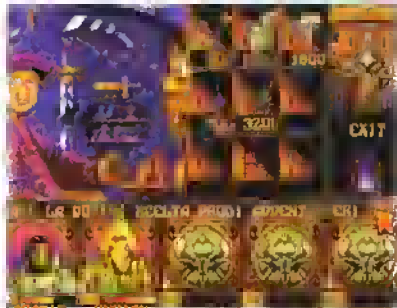
... A parte questi tre archi che hanno voglia di banchetta con il mio oio. Ma la mia spada [della dimensioni di un coltellino svizzero e dal costo di un carro armato] li sventerà tutti in meno che a non si dica.



Ma posticino questo bar. Ascoltando i discorsi dei clienti, veniamo a sapere che nella città c'è un ex-compagno del defunto Re Jarel. Meglio parlarci con lui.



E intatti ecco qui Akas. Un po' ittingato, ma chiaro: bisogna cercare lo spettro di Argamort per avere qualche idea di dove andate. Beh, ora se la dovete casare da soli.



L'amaria. Anche se ben forniti, hanno dei prezzi da Riviera Romana. Una marea neanche troppo grande costa ben 3100 pezzi d'oro.

inente una striscia in basso mostra i sei componenti del vostro party di accaniti avventurieri. Infine, una colonna laterale contiene l'ormai abituale serie di frecce che consentono di spostarsi nelle quattro direzioni e di girarsi di 90 gradi.

All'inizio Aramir è solo, ma basta cercare in qualche bettola per trovare un avventuriero disposto a seguirlo nelle sue peregrinazioni. Purtroppo l'interazione con i personaggi non giocanti è davvero limitata; infatti, se vedete qualcuno che gira per il bosco, basta andargli vicino; se è un amico e ha qualcosa da dirvi, apparirà il suo messaggio (al quale comunque non potrete quasi mai ribattere), se invece è un vostro avversario, inizieranno a piovere coltellate, pugni, calci, ecc.

Certo, visto che una delle prerogative del GDR è la possibilità di comunicare attivamente con gli NPC, tutto ciò non va certo a favore di *Ishar*. Inoltre, per continuare con la lista dei "difetti", ogni volta che vorrete salvare, dovrete sborsare ben 1000 pezzi d'oro (per darvi un'idea del loro valore, con 900 pezzi d'oro potete comprare un coltello...), quindi non potrete salvare poi tanto spesso, visto che i negozi di Kendoria hanno prezzi da alta stagione.

Tuttavia, a parte questi problemi che secondo noi potevano essere facilmente evitati, *Ishar* offre abbastanza divertimento: dovrete esplorare numerose città e superare diverse quest, tutte in stile investigativo, e abbastanza complesse; a volte potrà capitarvi di non sapere bene cosa fare, visto che le indicazioni

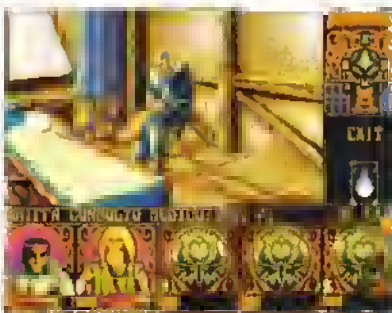
L'attuale K-Parametro del GDR è **Ultima 7**, ma *Ishar* è più sul genere *Dungeon Master*, e data la sua somiglianza con *Eye of the Beholder II*, abbiamo preferito confrontarlo con quest'ultimo: beh, anche se

la grafica non è curata come in *EOB II*, *Ishar* offre qualcosina di più rispetto al prodotto 3D dellaSSI.

Prima di tutto, il mondo è più vasto e più realistico. Infatti troverete localazioni particolari come negozi, templi, dottori che in *EOB II* mancavano completamente, ed è abitato da più NPC - con cui però avrete scarsi rapporti! Bisogna poi considerare che le indicazioni degli NPC come Azalorm sono volutamente imprecise, rendendo il tutto ancora più difficile. In definitiva, *EOB II* era più mirato verso degli obbiettivi precisi e facili da raggiungere, come aprire una porta o eliminare un mostro particolarmente duro, mentre *Ishar* offre più cose da fare, anche se a volte vi capiterà di avere la spiacevole sensazione di non sapere cosa fare.

fornite dagli NPC sono abbastanza lapidarie e sibilline, oppure potrete perdersi per le terre di Kendoria, che sono davvero vaste, anche se poco varie, ma sicuramente, prima di finire l'avventura e sedervi sul trono di *Ishar* trascorrerete un bel po' di notti insonni.

Paolo Paglianti



Altro che mutual! Qua per farsi curare bisogna fare un laasing!



Altri nemici che cercano di afflittarmi. Ma con il mio spadino li farò ben presto a pezzi!



Far allenare i muscoli, niente di meglio di un po' di aserchio. Qui si possono migliorare le nostre prestazioni di combattimento.

# K VOTO

## 810 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Genere Avventura  
Casa Silmaril  
Sviluppatore In Casa

• Più vario di EOB II  
• Molte cose da fare

• Poco interazione con gli NPC  
• In troppe cose da fare  
• Sistema di gioco un po' troppo datato

### Versione PC

*Ishar* su PC è abbastanza contenuta, almeno per gli standard attuali: occupa solo 1,7 MB di Hard Disk. Accetta tutte le schede grafiche, dalla CGA alla VGA (emulazione VGA) e le sue discrete musiche possono essere sentite con una Ad Lib o con la Sound Blaster. E praticamente necessario un mouse, anche se è possibile guidare il party di avventurieri con la tastiera o con il joystick. Anche per quanto riguarda le memorie, bastano i 640 KB di base.

### Versione Amiga

La grafica è leggermente inferiore ai 256 colori IBM, il sonoro è invece perfetto. L'installazione su hard disk diminuisce i tempi di attesa anche se è possibile giocare anche da dischetti.

### CURVA INTERESSE PREVISTO

### Se Ishar fosse uscito nel 1991, probabilmente si sarebbe classificato sopra i 900 punti: è probabile che sia di poco superiore al 900 di *Eye of the Beholder II*, ma tutto sommato c'è molto di più da fare che cercare la chiave giusta per aprire la porta o il sistema di nascondere quello giusto. Il party deve fare una bella scappata in superficie prima di avventurarsi nel sotterraneo, e le tre quest finali proposte da Azalorm sono più del genere investigativo che di quelle "avanzate".

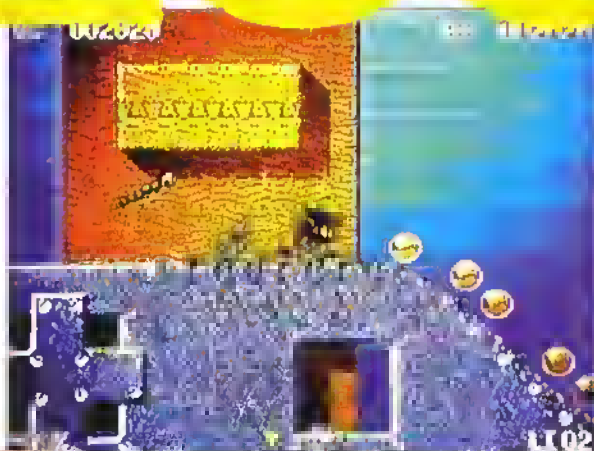
Tuttavia la giacca in Origin ha dimostrato che se si riesce a 31 mila si può far giocare un miriade di persone come utenti intermediari, in cui il giocatore vive una vera e propria avventura, cominciando con gli abitanti della Stygian Abyss, ecc. Invece la qualità prodotta dalla casa francese Silmaril è per giocatori di massimo livello, con quattro divinità, l'interazione con i pochi NPC è ridotta all'osso, e ovviamente il ritmo di gioco di ruolo ne risente. Se vi è piaciuto *Eye of the Beholder II*, *Ishar* dovrebbe essere a far parte della vostra collezione, ma non aspettatevi un'avventura virtuale al livello di *Ultima Underworld*.

ISHAR - LEGION OF THE FORTRESS

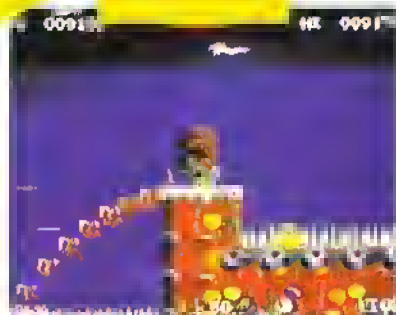
77 OTTOBRE 1992



# ZOO



Per le tante mosse e disposizione di Zool è molto utile quella che permette di scivolare sulle superfici inclinate, così da raggiungere velocità supersoniche...



Il primo mondo, quello dei dolci, non è così facile come può sembrare: questi spuntini, ad esempio, sono ultraletali...



Sarà, ma preferiamo ancora Sonic e Mario...

on bastavano le Teenage Mutant Ninja Turtles, le Battletoads, i Simpson, Sonic, Zelda, Mario e Luigi: da oggi dobbiamo sciropparci una nuova star nello scintillante mondo dei videogiochi. Si tratta di Zool, un ninja della dimensione *n* in missione speciale sulla Terra per conto della Gremlin. Almeno avesse la faccia simpatica e non assomigliasse a uno scarafaggio...

Sicuramente molti di voi avranno visto il film *Ghostbusters*; i più fanatici probabilmente si ricorderanno anche che uno degli ectoplasmi malefici si chiamava Zool. Beh, ci dispiace, ma Zool della Gremlin non c'entra assolutamente niente con la sopracitata entità spiritica, nemica dei simpatici (si fa per dire) acchiappa-fantasma.

Il protagonista di questo gioco è un ninja vagamente simile a una formica o uno scarafaggio (un insetto nero e arrotondato, comunque) che la Gremlin vorrebbe usare come proprio mascotte-simbolo, un po' come accade con Mario per la Nintendo e Sonic per la Sega. E quale miglior modo per battere il porcospino blu dal sorriso dequente e l'idiavolico italiano dai

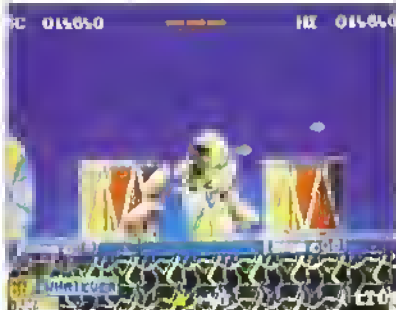
baffoni neri che affrontarli sul proprio campo? Nessuno, appunto: ecco perché alla Gremlin hanno deciso di far diventare Zool il protagonista di uno dei migliori platform, tecnicamente parlando, mai visti su Amiga.

***Insomma, se ancora non l'avete capito, Zool è lo stereotipo del platform nipponico "da console", fatto videogiochi per Amiga.***

forsennato da una parte all'altra dello schermo. Anche le caratteristiche di Zool sono quelle tipiche di un qualsiasi platform di origine nipponica: ci sono i nemici di fine livello, i bonus, i power up...

Il nostro ninja può compiere una notevole va-

Non appena si inizia a giocare infatti l'impressione è quella di trovarsi di fronte a un titolo per Megadrive o Super NES: lo scrolling è velocissimo, la grafica è colorata e Zool si muove come un



Le musiche di Zool sono molto curate e raggiungono l'apice, ovviamente, nel mondo musicale.

rietà di mosse: è in grado di saltare, di scivolare, di tirare pugni e calci, di compiere piroette, di saltare e, fra le altre cose, di appendersi a una parete e di scalarla balzelloni balzelloni; caratteristica questa che vi sarà particolarmente utile quando





Il mondo degli utensili: qui i nemici sono satollissimi e il presentano sotto forma di seghe, martelli e martelli pneumatici impazziti

Il mondo dei giocattoli è quello più curato graficamente. Invece quello che maggiormente si addice allo stile di Zool.

le dagli istinti omicidi, chiavi di violino, amplificatori e casse gigantesche a sbarrarvi la strada), il Mondo della Frutta (le lorde di mele non sono mai state così pesanti), degli Utensili (con martelli, seghe, scuri e altri oggetti che fanno paura solo a vederli), dei Giocattoli (con palloncini e automobili che vogliono farvi la pelle) e del Luna Park. L'unica variazione alla regola è costituita dal Mondo degli Shoot 'em up: qui Zool balza a bordo della propria astronave (fatta ricalcando la forma della propria testa) e si tuffa nel più classico degli sparatutto a



dovrete risalire una gola fra due pareti o evitare una serie di spuntini. Ogni volta che Zool viene a contatto con un nemico o con un ostacolo naturale perde una certa dose di energia, recuperabile in seguito grazie ai numerosi bonus disseminati per i livelli, ottenibili anche distruggendo alcuni tipi di nemici.

Zool è composto da sette mondi differenti, ognuno dei quali è diviso a sua volta in altri tre livelli. Ogni mondo ha un'ambientazione, uno stile grafico, nemici e power up diversi. Così, ad esempio, nel primo mondo, quello dei dolci, il nostro eroe deve vedersela con cioccolatini assassini, gommoni incavolati e chewing gum di ogni tipo. Lo stesso avviene con il Mondo Musicale (con no-

scrolling orizzontale; questo livello è probabilmente il più divertente, anche perché, di tanto in tanto, lo schermo si muove verticalmente, oltre che orizzontalmente, garantendo un aumento nella frenesia dell'azione).

Ogni livello è costituito mediamente da 100 schermi e se pensate che ne dovrete affrontare circa 2100 prima di arrivare alla fine del gioco capirete anche il perché della possibilità di scegliere il livello di gioco fra Easy, Normal e Hard (console style) e il numero dei continui.

Insomma, se ancora non l'avete capito, Zool è lo stereotipo del platform nipponico "da console", fatto videogiochi per Amiga. Purtroppo alla Gremilun hanno impiegato molto tempo per program-

# PROVE SU SCHERMO

**K VOTO**

**871** AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le opinioni: Zool è stato talmente "pompato", isolato e ideato dalla Gremilun (la cosa inglese è convinta di proprio l'uso narrativo come antagonista al più celebre personaggio Sonic) che pensavamo di trovarci di fronte a una futura pietra miliare nel campo dei videogiochi. La realtà è ben diversa: Zool è il solito platform come se abbiamo visto a continuazione con i soliti power up, i soliti nemici e i soliti nemici. Certo, un è brutto, così, la realizzazione tecnica è proporzionale: scrolling, grafica e suono sono ottimi, se non il tutto non vede alcun motivo che possa garantire al titolo della Gremilun la qualifica di K-Giochi. Se solo avessero impiegato più tempo nel curare la giocabilità e meno della programmazione...

**CURVA INTERESSE PREVISTO**

algoritmo  
era  
giorni  
settimane  
mesi  
anni

100%

0%

**Versione Amiga**

Tecnicamente parlando, alla Gremilun hanno fatto un eccellente lavoro con Zool. Il sedici bit Commodore è stato sfruttato egregiamente e i risultati si vedono. Lo scrolling è velocissimo. Il suono e la grafica sono buoni e non hanno nulla da invidiare a un qualsiasi titolo per console. Purtroppo bisogna segnalare qualche rallentamento quando il numero degli spiriti su schermo diventa elevato e una quantità di caricamenti decisamente alta per un arcade immediato come dovrebbe essere Zool, ma per il resto è evidente che i programmatori della Gremilun sono fra i migliori sul mercato.

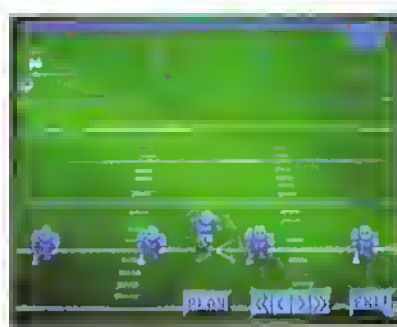
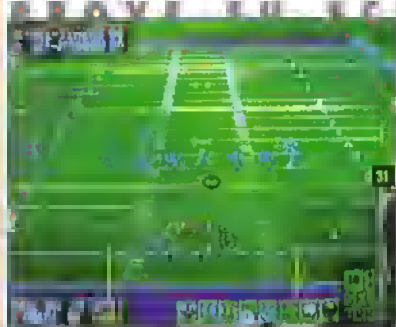


Così, come tutti i nina di questo mondo, può saltare, appendersi e pioverla a proprio piacimento. Qui lo vediamo nel mondo musicale aggirarsi a una nota sommovita.

Nel scegliere un platform fumettoso con cui confrontare Zool c'è solo l'imbarazzo della scelta. Il primo titolo che balza in mente è senz'altro Robocod - James Pond 2 della Millenium. Il gioco della Gremilun purtroppo esce sconfitto su quasi tutti i fronti da questo paragone: il livello di programmazione è più o meno lo stesso (Zool vanta uno scrolling decisamente migliore, ma ha un numero di colori su schermo nettamente inferiore), grafica e suono sono più curati in Robocod, ma quello che veramente fa la differenza è la giocabilità. Il titolo della Millenium è più vario, avvincente e ha una dose di umorismo tale da tenere incollato il giocatore al video per diverse ore.



Simone Crosignani



# John Madden

**Il campionato NFL è ormai iniziato, e chiunque ha la fortuna, o l'onere, di non essere oscurato dai ripetitori di Tele +2, può godersi le partite in diretta; era logico supporre che sulla scia degli interessi, sportivi e commerciali, che un simile evento scatena, anche l'industria software proponesse nuove soluzioni nell'ambito dell'approccio videoludico di questo affascinante sport.**

Finché si parla di sport vero possiamo essere tutti d'accordo, ma quando uno sport del genere si trasferisce tra chip, resistenze, condensatori e diodi la questione non cambia i propri termini? Come sempre il successo di un titolo software, sia ludico che gestionale, è dovuto in gran parte alle novità che apporta in un campo già saldamente consolidato. Nessuno è disposto a spendere decine di biglietti da mille per ritrovarsi un surrogato del programma che già possiede.

A dire la verità non è più molto semplice trovare novità eclatanti quando si sviluppa un videogioco sul Football Americano, quanto meno dal punto di vista delle visuali proposte al giocatore. Per quanto riguarda l'elemento tecnico e strategico invece, il pianeta software del Football si può quasi considerare interamente inesplorato. Di ciò si stanno rendendo conto anche i programmatori e gli sviluppatori che si trovano impegnati a produrre dei titoli che trattino quello che è uno degli sport più popolari d'America.

Per gli appassionati di football ormai non è più sufficiente scegliere alcuni schemi da mettere in pratica contro l'attacco o la difesa del computer o di un amico, o muovere degli sprite che si differenzino in maniera minima per quel che riguarda le caratteristiche fisiche e tecniche. Ormai si ha un interesse sempre crescente nel disegnare i propri schemi, nel provare soluzioni diverse nel caso un linebacker non sia all'altezza del full-back che deve aprire i buchi sulle corse, o un corner-back si faccia puntualmente imbrigliare dalle finte del wide-receiver.

Come dicevamo chi produce software ha capito che il successo di un gioco sportivo non può più essere relegato solo all'aspetto squisitamente estetico. È necessaria un'ottima giocabilità e la possibilità di gestire la propria squadra nella maniera più dettagliata possibile. John Madden 2 riesce a centrare in maniera egregia entrambi questi obiettivi, fornendo una buona giocabilità, uno standard a cui siamo ormai piacevolmente abituati, e una parte strategica competente e particolareggiata.

È superfluo dilungarsi sulle opzioni di gioco che, fatta eccezione per alcune novità, sono identiche a quelle dei giochi usciti finora su questo argomento, vale a dire replay, sostituzione dei giocatori, durata della partita, penalità e così via. Il campo di gioco viene mostrato da dietro l'azione in una prospettiva leggermente inclinata, come sembra essere ormai diventata la regola per i gio-

chi che riguardano il football americano.

Una novità interessante è rappresentata dal fatto di poter mettere di fronte due giocatori in base alle loro caratteristiche, cosa che un allenatore NFL capisce dopo poche giocate. Il meccanismo è semplice: ogni giocatore possiede delle caratteristiche diverse, ed è quindi logico che alcuni difensori siano più efficaci di altri, stessa cosa dicasi per gli attaccanti. Se giocando ci si rende conto che un runner è troppo svelto per il suo diretto avversario, la cosa migliore da fare è cambiare la marcatura, rendendo la vita più difficile alla squadra in attacco; per contro, se un corner back si rende autore di numerosi errori o non riesce a marcare adeguatamente l'uomo, diventa logico spostare il proprio ricevitore su quel corner back e indirizzare il gioco verso quella zona del campo.

Naturalmente la cosa può essere riportata anche agli uomini di linea, nel caso si vogliano aprire dei buchi nella difesa avversaria o chiudere gli spazi all'attacco. È la prima volta che un'analisi di questo tipo viene visualizzata su schermo tramite un menu apposito, il che rende le cose molto più facili per i novelli "coach" al silicio, e permette di vedere sfruttate al meglio le proprie strategie.

Le caratteristiche di ogni giocatore sono rispettivamente 14 per i giocatori dell'attacco e 10 per i giocatori di difesa, più alcune caratteristiche complessive che riguardano l'intera squadra e quelle

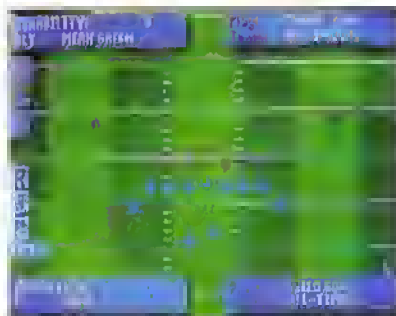


Alla fine di ogni azione appare sullo schermo un breve riassunto del "down" appena concluso: qui Johnny ha appena guadagnato 2 yard su un'azione di corsa.



Un passaggio lungo? Nimmerti... Potrebbe essere una buona idea, ma non dimenticatevi di controllare la caratteristica dei vostri ricevitori: forse una corsa si addice di più alla vostra squadra.

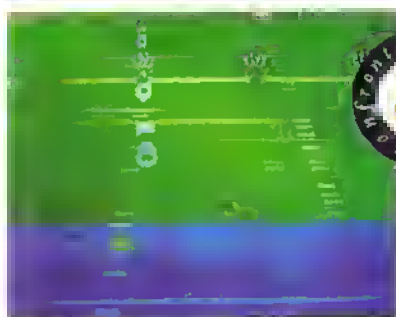




Pagina a fianco: Le azioni di John Madden Football 2 sono particolarmente spettacolari, grazie all'inquadratura "a volo d'uccello" a alta cura con cui è stata realizzata la grafica

A sinistra: Ecco la rappresentazione bidimensionale di uno dei numerosi schemi disponibili in John Madden 2: i tre sono 81 per l'attacco, 81 per la difesa 3-4 e 81 per la difesa 4-3. Ognuna di queste rappresentazioni è descritta sperimentalmente nel manuale che trogate nella confezione, manuali che vi serviranno anche per inserire le password all'inizio del gioco.

# Football 2



John Madden Football 2 è stato realizzato integrando sapientemente le strategie e i particolari tattici di John Madden Football 1 e di John Madden Football 2, con il rallentamento dell'azione

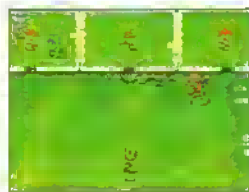
riguardanti il kicker

Entrando nel particolare riguardo alle azioni disponibili per gli allenatori, possiamo considerare praticamente infinite. La confezione contiene infatti tre manuali, uno con gli schemi d'attacco e due per quelli difensivi. I tre manuali contengono 81 schemi diversi, modificabili a piacere, 81 per l'attacco, 81 per la difesa 3-4 e 81 per la difesa 4-3. Ognuna di queste come abbiamo detto può essere modificata, e inoltre possono essere assegnati dei particolari compiti a uno o più giocatori in ogni schema, il che raggiunge il massimo per quanto riguarda l'aspetto strategico di un gioco che si basa proprio su questo aspetto.

In definitiva bisogna ammettere che John Madden 2 non si differenzia troppo da quello che è ormai uno schema di gioco collaudato dai molti esempi che hanno raggiunto gli scaffali negli ultimi tempi, ma per quanto riguarda l'aspetto tattico del gioco è decisamente una spina al di sopra di tutti i giochi usciti fin'ora. Abbiamo ripetuto più di una volta che i giochi sul football americano si rivolgono a un pubblico che, se può sembrare esagerato chiamare d'élite, è quanto meno competente e appassionato.

È difficile trovare giocatori occasionali di titoli che hanno nella strategia uno dei loro punti di forza, abbiamo visto lo stesso John Madden apparire con successo su console, ma in definitiva si

Il gioco a cui si può associare in maniera più immediata John Madden Football 2 è sicuramente il suo predecessore, e le differenze balzano subito agli occhi. Nel primo caso si parlava di un gioco vero e proprio, in questo proseguimento sembra di vedere la crescita di un prodotto dalla pubertà all'adolescenza, o dall'adolescenza alla maturità. Il confronto tra John Madden Football 2 e il suo predecessore è praticamente improponibile se consideriamo le differenze tra i due titoli, ma consideriamo anche il fatto che il primo gioco che portava il nome di John Madden è sicuramente più indicato per chi vuole semplicemente giocare a football, il secondo è per chi vuole sentirsi realmente artefice della propria vittoria.



trattava di giochi prettamente "giocosi", che lasciavano l'aspetto tattico in favore di quello dell'azione.

Bisogna considerare che presentare un gioco sotto l'aspetto prettamente strategico lo avvicina più a un prodotto SSI che non a uno sportivo della Electronics Arts, ma se questo può essere il suo maggior pregio, lo si può anche considerare un difetto.

Chi apprezza il football in maniera viscerale troverà John Madden Football 2 il miglior gioco sin'ora mai prodotto, chi preferisce una semplice sfida tra amici per il gusto di essere il più forte, potrà pur sempre apprezzare la semplicità e la giocabi-

Genere Sportivo  
Casa Electronic Arts  
Sviluppatore  
Robin Antonick, John Madden

• Ottima presentazione degli schermi  
• Strategie a tattica espresse ai massimi livelli  
• Buona giocabilità

• Eresia complessiva per i petroli  
• Grafica non al massimo livello

**Versione PC**

John Madden Football 2 porta il massimo la potenzialità di un gioco di football per PC. Scendiamo nelle immagini digitalizzate, gli input stop dovuti ai problemi di caricamento. Qui quello che conta realmente è solo il vero spirito del football, strategie, tattica, modifiche degli schermi, tutto raccolto in un gioco che mantiene gli standard Electronic Arts. Non so come vorrà affrontare il problema di conversione del gioco, ma sarebbe un peccato se un simile prodotto non fosse disponibile anche per coloro che hanno le fortune, o sfortune, di non possedere un compatibile. Sembra un ritornello già ripetuto, e in effetti lo è, ma non dovrete lasciarvi scappare la possibilità di giocare a John Madden Football 2 per nessuna ragione al mondo... forse una ragione c'è, ma sarebbe contro gli interessi delle nostre riviste spiegarvelo.

**K VOTO**

**895** PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Tramite dei grandi difetti in John Madden Football 2 è tanto facile quanto difficile. S'certamente simile a molti altri prodotti già usciti riguardo a questa categoria, ma è allora discutibile del punto di vista strategico che non è possibile trovarli simultaneamente in un qualsiasi computer. John Madden Football 2 è un gioco per esperti, per appassionati, e da qui non si scappa, ma è certo una gioia per i veri giocatori. Il problema è, non di sentirsi di considerare un gioco del genere a chi è alle prime armi, ma a chi è di computer che di football americano, sarebbe un conto serio, ma se conoscete gli sport americani e siete sicuri di poter apprezzare un gioco che non si ferma al fascino delle immagini, non mancate l'appuntamento con John Madden Football 2.

**CURVA INTERESSE PREVISTO**

anni  
10  
20  
30  
40  
50  
60  
70  
80  
90  
100

lità di questo titolo ma non arriverà mai ad analizzare le sue pressoché infinite potenzialità.

È decisamente difficile dare un consiglio su un gioco simile, soprattutto se consideriamo che i lettori possono apprezzare o meno l'esaltazione indiscriminata di prodotti che, se vogliamo, sono più mirati, particolari, che dedicati al grande pubblico.

John Madden Football 2 è decisamente un ottimo gioco, fantastico sotto certi aspetti, ma non è per tutti: chi non conosce le tecniche del gioco ne resterà sorpreso, disilluso, deluso forse, ma sapete che il motivo di tali perplessità sono dovute alla ricerca della perfezione che gli autori del gioco hanno voluto raggiungere, e ci sono riusciti. Ve lo assicuro. Non so quanto dovremo attendere prima di vedere qualcosa di meglio, se dovessi essere smentito, comunque, sarei il primo a cui la cosa farebbe piacere!

**Giorgio Baratto**

**81**  
Ottobre 1992



# VIKINGS

## FIELDS OF CONQUEST

I giochi di conquista strategica ambientati nel medioevo sono sul mercato da moltissimo tempo - dall'alba stessa del divertimento su computer. Titoli come *Defender of the Crown* e *Lords of the Rising Sun* contribuirono a farli apprezzare al grande pubblico. Oggi la Digitek tenta di ripetere il successo della Cinemaware con un prodotto dalla veste grafica e dallo spessore di gioco adatti alle esigenze degli anni '90.

Non ci sono premi per chi carica *Vikings* e pensa a *Defender of the Crown*. La domanda a cui occorre rispondere è: si tratta di una valida evoluzione del benemerito titolo della Cinemaware o di una minestra riscaldata?

La presentazione grafica del gioco è buona, almeno agli occhi di chi era abituato a territori uniformemente colorati e a piccoli ormini che rappresentavano gli eserciti. Il regno da conquistare, l'Inghilterra, è molto vasto e diviso in una miriade di contee e province.

In lizza ci sono sei condottieri, che possono essere impersonati da un giocatore umano o dal computer. Il gioco offre la possibilità di affrontare due diversi scenari: contro il computer o contro uno o più amici. La differenza sostanziale tra i due è che, se giocate contro la macchina, nella sfida per la conquista del potere si inserisce un elemento addizionale: i vichinghi. Questi barbari sbarcano sulle rive d'Albione più o meno a caso ed immediatamente tentano di arricchirsi il più possibile conquistando selvaggiamente a destra e a manca.

Lo schermo di gioco presenta al centro una visione parziale della mappa. Sulla destra appaiono tre icone e una serie di barre colorate che riportano le informazioni principali sul nostro regno. Le icone permettono di inviare ordini ai nostri eserciti, di ottenere informazioni sui territori e di effettuare ricerche minerarie a caccia di giacimenti di metalli preziosi. Queste ricerche possono essere effettuate solo nei territori da noi controllati. Le barre colorate indicano le materie prime in nostro possesso: legno, ferro, oro e pietra.

All'inizio il gioco si sviluppa piuttosto lentamente. L'area di gioco è grande e la nostra forza militare di partenza insignificante. Sviluppare un esercito competitivo è il pri-

mo obiettivo della partita. Si tratta di un'operazione che deve essere attentamente bilanciata tra rapidità e prudenza, perché il nostro popolo non è molto disposto a tollerare soprusi e una campagna fiscale troppo severa conduce quasi inevitabilmente a una rivolta (al contrario di quanto accade nel nostro paese. NdR).

Gli eserciti sono rappresentati con il loro standard, e si spostano di territorio in territorio conquistando nuovi possedimenti per il loro signore. La curva di crescita militare ed economica si innalza molto rapidamente e occorrono pochissimi turni perché due aspiranti imperi entrino a contatto ed inizino a darsi del santa ragione.

Le battaglie avvengono quando due eserciti rivali occupano lo stesso territorio. Esistono diversi tipi di unità militari che possiamo arruolare nei nostri eserciti: guerrieri di linea armati di spada, arcieri, balestrieri, picchieri, cavalieri, cavalieri a cavallo (non chiedeteci la differenza), eroi e catapulte. Ogni unità ha un costo differente ed influisce differentemente sull'andamento della battaglia. Per esempio gli arcieri hanno due attacchi per turno, mentre i balestrieri solo uno, ma molto più letale ed accurato. Gli uomini armati di spada sono i più deboli, ma costano poco e utilizzarli per ingrossare le fila dell'esercito è conveniente.

Esistono diverse opzioni di movimento per i nostri schieramenti. Una marcia forzata permette di aumentare il numero di punti-movimento a disposizione, stancando però pericolosamente le truppe. Un'altra opzione permette di fare accampare gli uomini per un po' di meritato riposo, molto utile dopo che si è combattuto un certo numero di battaglie. Se due eserciti occupano lo stesso territorio è possibile

***Vikings è un gioco più "pulito", dove il giocatore può concentrarsi unicamente sui problemi della conquista e della gestione del regno***



scambiare uomini ed equipaggiamento tra di loro.

La battaglia è molto statica. Sinceramente speravo che il gioco proponesse una vista dall'alto del campo di battaglia e la possibilità di manovrare le varie squadre contro il nemico inviando ordini, sullo stile di *Lords of the Rising Sun* o *Centurion*. Al contrario, una schermata di battaglia riporta la composizione del nostro esercito e di quello avversario, mentre la situazione degli uomini uccisi, feriti e ancora in grado di combattere viene costantemente aggiornata. Alla fine inevitabilmente uno dei due schieramenti prende il sopravvento e l'altro è costretto a ritirarsi o a soccombere.

Essere un buon condottiero militare non è sufficiente. Occorre saper pianificare attentamente la strategia difensiva del nostro piccolo regno costruendo fortificazioni e castelli. Per fare ciò abbiamo bisogno di materie prime ottenibili con lo sfruttamento di territori boscosi, collinosi e montagnosi.

Sfortunatamente il gioco è straordinariamente carente per quanto riguarda gli effetti sonori e musicali. Titoli come *Powermonger* hanno dimostrato come un buon background sonoro possa contribuire straordinariamente a creare l'atmosfera adatta a questo genere di giochi.

Inoltre mancano le sezioni arcade che avevano reso famoso a suo tempo *Defender of the Crown*. Si tratta di una scelta che genera sentimenti contrastanti. Da questo punto di vista *Vikings* è un gioco più "pulito", dove il giocatore può concentrarsi unicamente sui problemi della conquista e della gestione del regno; molti però ritengono che una buona sezione arcade, oltre a fornire un diversivo alle lunghe sessioni trascorse a pianificare il nostro futuro sulla mappa, contribuisce ad aggiungere spessore al gioco. Personalmente non ho sentito la mancanza del torneo con i cavalieri e del lino con la catapulte contro le mura avversarie, ma io sono il genere di persona che accoglie con lacrime di commovente una mappa dell'Europa in scala 1:100 coperta da milioni di pedine colorate, quindi decidete voi quanto questo influirà sul vostro apprezzamento del gioco!

Complessivamente *Vikings* non aggiunge molto al genere *Defender/Lords*, ma è comun-



Genere Strategico  
Casa Krisalis  
Sviluppatore Digitek



• Buona serie di decisioni strategiche.  
• Grande area di gioco.  
• Condizioni di vittoria determinabili dal giocatore.



• Battaglia statica.  
• Nulla di veramente innovativo.

#### Versione Amiga

Il programma fa un disastroso uso delle capacità grafiche

nella mappa. Peccato per le scene sonore. Il tempo di riflessione degli avversari non è vestale, è questo è molto utile quando si gioca contro cinque o sei avversari del computer e si manifesta lo spettro di interminabili fasi di calcolo da parte delle macchine.

#### Versione PC

Non si hanno notizie, per il momento, di una conversione per PC, ma non presenterebbe problemi di nessun tipo e personalmente le ritengo probabile.

## K VOTO

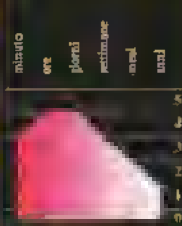
788 ANSA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



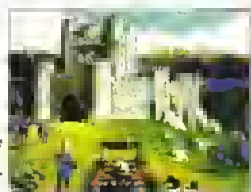
*Vikings* è il genere di gioco del quale si può parlare "giocato molto agli esponenti di *Defender of the Crown*" e "giocato solo agli esponenti di *Defender of the Crown*". Entrambe le cose sono vere. La struttura di gioco molto più complessa garantisce una maggiore longevità, o sviluppa una strategia vincente per il nostro regno che invece conto di tutti gli elementi coinvolti richiede almeno tempo a parecchi errori. Da questo punto di vista *Vikings* è un gioco che merita di essere giocato, ma non credo che potrà coinvolgere e incuriosire giocatori che ritengono come la parte qualunque cosa si elementi da un joystick o da un bottone di fuoco.

#### CURVA INTERESSE PREVISTO



que un discreto gioco programmato secondo gli standard richiesti ai nostri giorni. La presentazione grafica è di prim'ordine e la possibilità di regolare il livello di difficoltà, decidendo personalmente quanti territori ogni condottiero deve conquistare per ottenere la corona, è molto azzeccata.

Vincenzo Beretta



Volevo confrontare *Vikings* con *Elite*, giusto per il colpo di scena, ma non c'è niente da fare: il candidato è *Defender of the Crown*.

Bene, *Vikings* supera *Defender* in quasi tutti i settori: complessità, cose da fare, presentazione grafica e longevità. L'unico passo indietro è, per alcuni, la mancanza delle sezioni arcade. *Vikings* esce dunque vincente dal confronto, ma con un'eccezione: se siete quel genere di giocatore che per anni gioca solo a *Risiko* e fugge terrorizzato da *Risiko Più*, tappandosi le orecchie con le palme delle mani per paura di dover imparare due regole nuove, allora restate fedeli al vecchio *Defender*: è più immediato.





# PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

## ASH OF EMPIRE



MIRAGE TECHNOLOGIES MULTI-MEDIA LTD. 11 MIDNIGHT GAMES 1992 ALL RIGHTS RESERVED

NERA IN CONFEZIONE UNA VIDEOCASSETTA IN ITALIANO SPIEGA COME GIOCARE

AMIGA  
C 286 O  
SUPERIORI.

SCHEDE GRAFICHE: VGA  
RICHIEDE 1 Mb RAM.  
SISTEMA OPERATIVO:  
DOS 3.0 O SUPERIORI.  
INTERFACCIA:  
MOUSE E TASTIERA.  
JOYSTICK E TASTIERA.  
SUPPORTA:  
ADLIB, ROLAND,  
SOUNDBLASTER.

93% AMIGA  
"TGM" GIUGNO '92

AI GIORNI NOSTRI, CIÒ CHE ACCADE QUANDO  
GLI IMPERI SI FRANTUMANO...  
ISPIRANDOSI AGLI EVENTI CHE HANNO SCONVOLTO  
LA GEOGRAFIA DEGLI STATI DELL'EST EUROPEO  
MIKE SINGLETON HA CREATO UN GIOCO DALLE  
DIMENSIONI CICLOPICHE, UNA STRAORDINARIA  
COMBINAZIONE DI AVVENTURA E STRATEGIA.  
SELEZIONA UNA TATTICA VINCENTE PER  
RISTABILIRE L'ORDINE IN UN MONDO IN MANO AL  
CAOS EVITANDO, ALLO STESSO TEMPO, CHE  
L'ESASPERAZIONE DI INTERI POPOLI SFOCI IN UN  
CONFLITTO NUCLEARE.

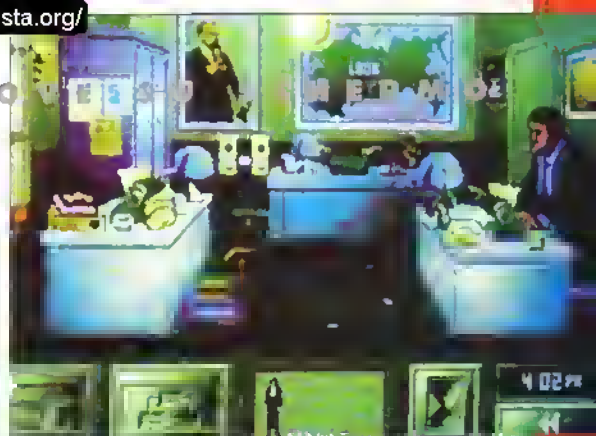


**LEADER**  
DISTRIBUZIONE



P R O V E S T O

# KGB



Ecco il vostro accogliente ufficio al Dipartimento P. Peccato che dobbiate dividerlo con un orso come Below.

passato ormai più di un anno dal fallito colpo di stato che ha sancito il ritiro di Gorbaciov dalla scena politica mondiale, consacrando Eltsin come leader indiscusso del nuovo stato sovietico, ma quei giorni sono ancora vivi nella memoria di chi, ora dopo ora, ha seguito con ansia e trepidazione l'evolversi di quei drammatici eventi.

Ora la Cryo offre a tutti la possibilità di rivivere i giorni che precedettero il tentativo di restaurazione del vecchio regime mettendo il giocatore nei panni di Maksim Rukov, un agente appena trasferito al Dipartimento P di Mosca, un organismo che indaga su presunti tradimenti e comportamenti sospetti degli uomini del KGB.

La missione di Rukov è semplice: cercare di scoprire se la morte di Golitsin, un detective privato russo ex-agente del KGB, ha qualche attinenza con la precedente attività svolta agli ordini del partito.

Inizialmente sembra trattarsi di un caso ordinario, probabilmente un regolamento di conti da parte delle persone su cui il detective stava indagando, ma un'antica visita nell'ufficio della vittima e un colloquio con la sorella confermano che i motivi della sua morte sono molto più complessi. Inizia così una serrata ricerca di indizi per scoprire l'identità di un

fantomatico "venditore" e il responsabile di un misterioso traffico (a voi scoprire quale sia la merce) che porta alla scoperta di un diabolico intreccio di droga, rapimenti, omicidi e di un piano per estromettere Gorbaciov e riportare il paese sotto il controllo del vecchio regime.

Il gioco utilizza un'interfaccia conosciuta e collaudata (tipo quella di *Dejavu II: Lost in Las Vegas* della Icon Simulations, per intenderci) che offre al giocatore la possibilità di utilizzare il mouse per compiere tutte le azioni possibili senza nemmeno sfiorare la tastiera. Le azioni più comuni vengono addirittura "suggerite" dal puntatore che si trasforma, quando si trova su un determinato oggetto, nel verbo che indica

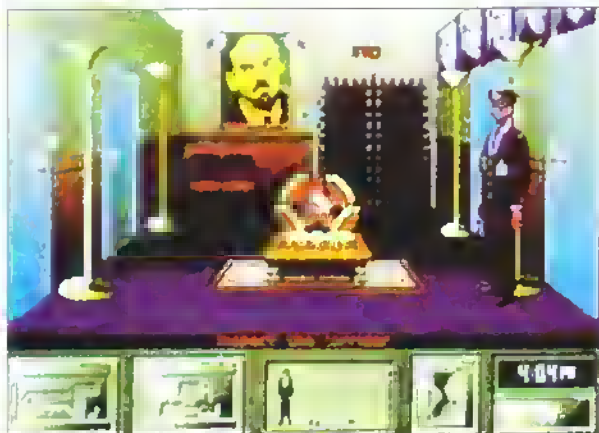
l'azione più ovvia da compiere.

Così se ci si trova su un oggetto la classica freccetta si trasforma in un LOOK - utile per eliminare gran parte degli elementi che fanno parte dello sfondo ma non possono essere né esaminati né manipolati in alcun modo. Se invece il puntatore si trova su una persona si trasforma in un appropriato TALK, su una porta in un GO e così via.

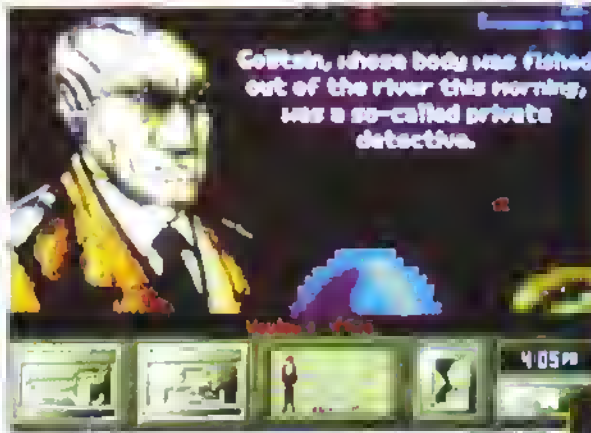
Oltre alla modalità "smart pointer" (puntatore intelligente) esiste un'altra modalità - richiamabile con la pressione del pulsante destro del mouse - che consente di eseguire alcune azioni secondarie di uso meno frequente (nascondersi, ascoltare, bussare, spostare).

La grafica è davvero molto bella - il gioco supporta solo la VGA a 256 colori (ormai divenuta uno standard). Secondo una tendenza ormai consolidata gli sfondi sono stati prima disegnati e poi digitalizzati. Non c'è molta animazione nel gioco - se si escludono i primi piani dei volti disegnati davvero magistralmente - e quando entrano in scena nuovi personaggi o quelli presenti su

***KGB è un gioco molto bello  
consigliato agli avventurieri  
che amano il genere  
poliziesco***



Non con tanto di guardie (all'uscita...).



Un primo piano di Voslov, il vostro diretto superiore. Notate l'...

nuovono, vengono disegnati direttamente sullo schermo o rimossi e ridisegnati nella nuova posizione.

Ciò permette di evitare animazioni approssimative che spesso rovinano parte del gioco ma non è comunque un buon compromesso: meglio un personaggio che si muove poco fluidamente che uno che si materializza sullo schermo - perlomeno ai fini del coinvolgimento.

Gli schermi sono fissi e non esiste scorrimento quando si passa da uno schermo all'altro - la nuova locazione viene ridisegnata non appena si raggiunge il bordo dello schermo.

Il sonoro se la cava egregiamente; il gioco dispone infatti di sei temi musicali diversi e supporta Roland, AdLib e, naturalmente, Soundblaster. Niente di trascendentale, intendiamoci, ma si adatta molto bene al gioco.

Ciò che rende KGB così giocabile - come già accennato - è l'ottima interfaccia. Il sistema a puntatore intelligente è davvero funzionale e il ricorso ad un'ulteriore pressione del pulsante del mouse per accedere a verbi poco utilizzati (meno di una decina di volte durante il gioco) è più che giustificato.

L'inventario - sempre presente sullo schermo - può essere richiamato semplicemente selezionando la finestra relativa che prende il posto della finestra di gioco. Tutti gli oggetti raccolti possono essere esaminati, presi - per essere utilizzati nel gioco - e perfino distrutti (utile per eliminare provoc o oggetti scottanti).

L'interazione con i personaggi è ridotta e avviene nel modo classico; il giocatore ha diverse frasi tra cui scegliere e, a seconda della risposta del personaggio o se guadagna utili informazioni, il suo elenco può arricchirsi di nuove domande.

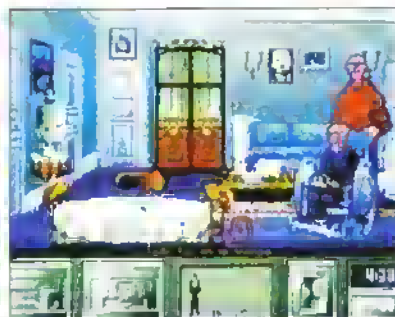
KGB è dotato di mappa automatica (le locazioni non sono molte ma si tratta pur sempre di un'ottima opzione), di un meccanismo di "backtracking" che permette - quando si compie un passo falso che porta alla fine prematu-

KGB non è certo il gioco capace di sostituire *Monkey Island II* come K-Parametro: il gioco è serio quindi non si ride, l'animazione è limitata ai primi piani dei volti e il genere è destinato ad avere un impatto minore sul pubblico.

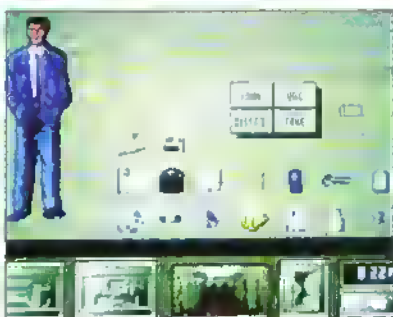
In realtà il gioco con cui si potrebbe tentare un confronto è *Dejavu II: Lost in Las Vegas* - molto più simile in genere e formato. La grafica e il sonoro di KGB sono superiori, il gioco è dotato di numerose opzioni (mappa automatica e backtracking) e l'interazione con i personaggi è migliore ma *Dejavu II* offre la possibilità di dimensionare le finestre di gioco e di agire direttamente sulla finestra dell'inventario senza richiamarla a tutto schermo. Quelli di *Dejavu II* non sono elementi sostanziali quindi KGB emerge vincitore dal confronto ma se fossero stati implementati ne sarebbe scaturito un gioco migliore.



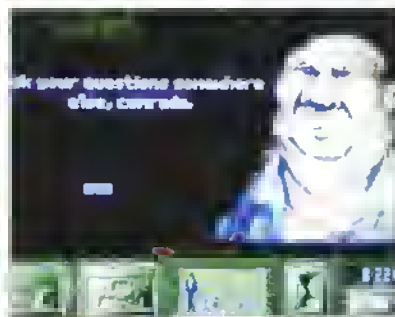
L'ufficio di Gusenko dove è possibile prelevare armi e materiale utile alla missione.



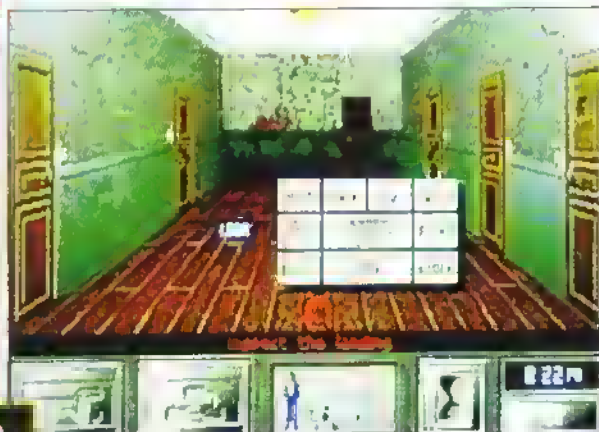
Lo zio Vanya con cui dividete il vostro modesto appartamento. Sarà anche un nostalgico brontolone ma è simpatico...



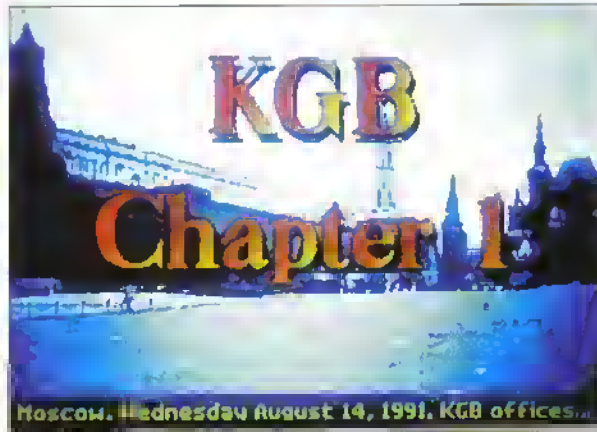
Lo schermo dell'inventario con il menu per la gestione degli oggetti deve essere richiamato a tutto schermo per essere utilizzato.



Il camerata Sytanho è il titolare di una strana macelleria: non ha mai carne ma sembra che gli affari vadano comunque bene.

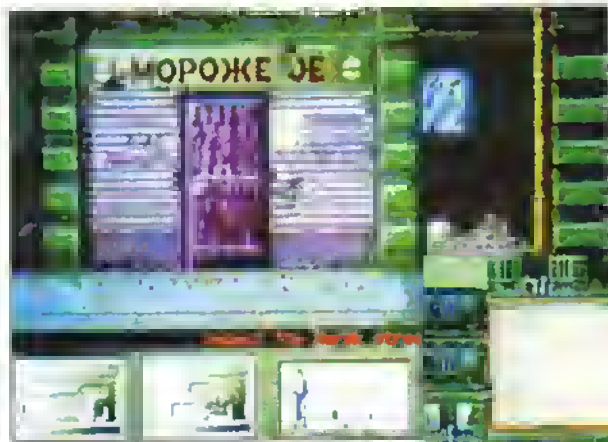


Il menu delle azioni utilizzabili quando non si attiva la modalità smart pointer

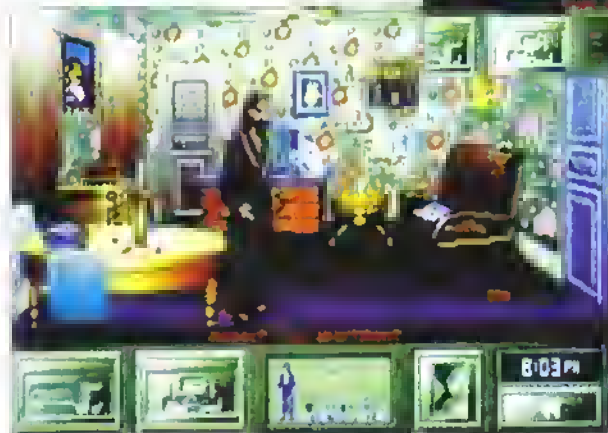


Moscow, 14 agosto 1992 Capitolo primo... Questa tranquillo inizio non lascia certo immaginare cosa ci aspetta





La macelleria di Sytanko sembra essere permanentemente chiusa (tranne chi per pochi istanti)



La mappa automatica risulta utile per i controlli, anche attualmente, la disposizione delle locazioni.

L'appartamento di Yatskov, un povero pazzo con mania religiosa.

ra del gioco - di tornare ad una posizione ritenuta "sicura" dal programma e di un'opzione che consente di visualizzare i recenti avvenimenti (dialoghi, dialoghi) tramite un paio di frecce che possono essere usate per muoversi avanti e indietro nella storia (senza la possibilità di cambiare gli eventi però, in fondo il passato è passato).

Trattandosi di un'avventura ambientata in un mondo piuttosto "reale" gli enigmi sono

tutti molto logici e convincenti ma la parte più difficile sta nell'utilizzare in maniera appropriata le poche conoscenze inizialmente in nostro possesso per scoprire le informazioni veramente importanti.

KGB è un gioco molto bello consigliato agli avventurieri che amano il genere poliziesco e che abbiano già un po' di esperienza alle spalle: non un gioco per esperti, certo, ma nemmeno per chi si avvicina per la prima volta al

Genere Avventura  
Casa Virgin Games  
Sviluppatore Cryo



• Teama coerente e intuitiva.



• Animazione insistente e longeva di scrittura.

• Interfaccia semplice e funzionale.  
• Utilissima opzione di tracking.  
• Ottima gestione dei voti dei personaggi.

#### Versione PC

KGB occupa solamente 2,5 megabyte ed è quindi disponibile su tutti gli hard disk (chi non ha almeno un paio di megabyte liberi?). La grafica utilizza solamente la VGA a 256 colori (non dite che non vi avevamo consigliato di comprarla...) e il sonoro supporta Roland, AdLib e Soundblaster. È possibile utilizzare il mouse o la tastiera (non chiedeteci quale sia meglio) e il gioco gira senza troppi problemi anche sul PC tradizionalmente lento (8086, 8088).

## K VOTO

890 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Come tutte le avventure - specialmente quelle di genere poliziesco / splendido - KGB presenta inizialmente una curva di interesse piuttosto bassa - non perché il gioco non sia bello e interessante ma perché è necessario qualche ora per rendersi conto proprio solo all'interno dell'avventura.

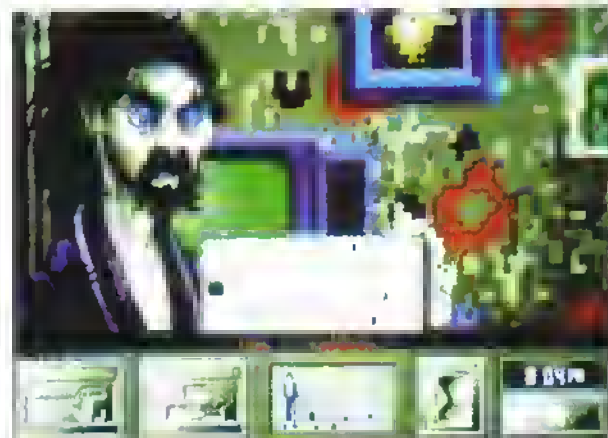
Con il proseguire del gioco vengono raccolte nuove informazioni e i titoli a KGB cominciano ad avvilgere il giocatore nella sua mente (l'idea è coinvolgente). A causa dell'eccessiva "serietà", a volte del tutto inavvertita di questo genere più di un po' di sbattitura pesanti. Il gioco rivela di apparire leggermente noioso. Spostati però - con l'abito di un po' di perseveranza - alcuni punti piuttosto ostici, KGB premia la costanza del giocatore offrendo una storia davvero complessa e interessante. Non consigliate ai principianti.

#### CURVA INTERESSE PREVISTO



genere. Se vi sono piaciuti *Borderzone* e *The Third Courier* allora KGB fa certamente per voi.

Marco Androsi



I famosi Yatskov sembra essere proprio fuori di mente. Sarà il caso di fidarsi?

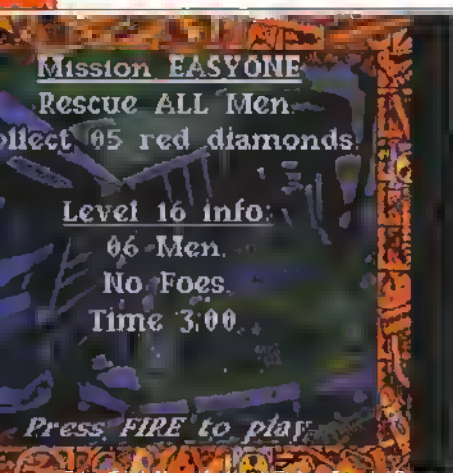


Anche lo stanzone dietro il club contiene ogni sorta di gente della peggior specie. Forse la coppia al tavolino ha sbagliato locale!!!



# TRODDLE

opo un anno e mezzo dalla comparsa dei primi, piccoli e verdi roddori creati dalla Psygnosis, un'altra stirpe di animaletti "carini" ha preso i natali in Inghilterra, grazie ai ragazzi della Storm: chi riuscirà a prendere il sopravvento nello scontro tra i Lemmings e i Troddlers? Cerchiamo di scoprirlo insieme...



**DIDA 3** Introduzione al livello successivo. Questa schermata è fondamentale per la buona riuscita della missione: prima di incominciare l'attenzione è su quanti Troddlers dovrete salvare, quanti diamanti dovete prendere e quanti nemici avete da eliminare. Anche il tempo è molto importante: meno ne avete, e più facile sarà sbagliare qualche mossa per le fretta.

Hokus e Pokus, i protagonisti di questo nuovo prodotto della Sales Curve, hanno commesso un grosso pasticcio: mentre davano una ripulita all'antro del mago Divinius, di cui essi sono apprendisti, hanno liberato centinaia di Troddlers, animaletti piccoli ed indifesi, praticamente privi di intelligenza ma capaci di camminare ovunque, anche a testa in giù, senza fermarsi mai.

Ora le bestioline hanno raggiunto, tramite un teletrasportatore, qualcosa come 175 località diverse, alcune mantenendo la propria fisionomia, altre trasformandosi in temibili Zombies. Il guaio è che Troddlers e Zombies, entrando in contatto gli uni con gli altri, esplodono, estinguendosi rapidamente. Inoltre le zone in cui sono finiti gli esili esserini sono ricche di mortali trabocchetti: cannoni, tritacarne assassini, fuocherelli sparsi qua e là, mine, uc-

celli predatori, shuriken che scortazzano per il cielo, ecc. Insomma, un gran bel problema, che i due responsabili, Hokus e Pokus, dovranno sbrogliare al più presto, rispedendo i Troddlers a casa attraverso altri teletrasportatori. Naturalmente con il vostro aiuto...

Innanzitutto occorre scegliere se iniziare l'avventura giocando da soli (vi aspettano ben 100 livelli diversi, di difficoltà crescente), oppure in due contemporaneamente; se non sarete soli ad affrontare l'impervio compito potrete anche decidere se giocare insieme, collaborando per la risoluzione di ogni livello (50 livelli) oppure ostacolando a vicenda (25 livelli); in questo caso Hokus prenderà cura dei Troddlers mentre Pokus si occuperà degli Zombies.

*Cosette di avere una sensazione di maggiore immediatezza rispetto a Lemmings.*

Come probabilmente avrete già capito, la differenza sostanziale di Troddlers rispetto a Lemmings è che qui non agitate direttamente sulle inermi vittime del-

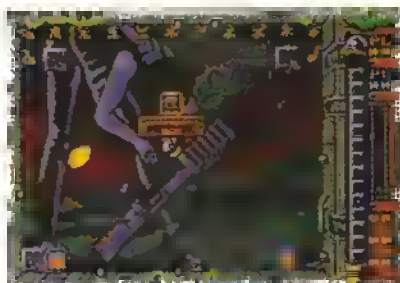
le vostre disattenzioni, bensì su un vostro emissario, non appartenente alla razza che tentate di salvare, ma che impersona il responsabile (o i responsabili, se siete in due) della fuga che ha dato inizio all'avventura.

I mezzi che avete a disposizione per far giungere i Troddlers al teletrasportatore che li riporterà a casa non sono molti... anzi, a dir la verità



In questa schermata vi viene segnalato il successo o l'insuccesso della missione ed eventualmente il codice di quella successiva. Veloci a scrivere o dovete ripartir da capo, se non volete aspettare che vi pubblichi i codici di tutte le missioni.

Date un'occhiata a quanto tempo ci ha a disposizione: si chiama il livello della missione e qui il cronometro segna 10 secondi. Calma, sangue freddo.



Se le musiche del gioco vi tediano potete eliminarle e ascoltare solo gli effetti sonori

sono solo due: la capacità di prendere e collocare, premendo il tasto di fuoco e muovendo il joystick, blocchi di granito, bombe, passaggi con direzione obbligatoria e quella di spingere dei massi, facendoli eventualmente cadere uno sopra l'altro o schiacciando dei nemici, generando così (non chiedetemi perché...) dei diamanti. Tali gemme sono talvolta indispensabili, come del resto l'eliminazione di un dato numero di Zombies (o di Troddlers se giocate con Pokus), per il completamento di un livello.

Ogni zona da "ripulire" viene rappresentata in un'unica schermata, senza perciò dover tenere d'occhio mappe o dover "sciogliere" il luogo a destra o a sinistra alla ricerca del portale di uscita o dell'ultimo ometto rimasto. Ciò consente di avere una sensazione di maggiore immediatezza rispetto a *Lemmings*.

Anche il numero di Troddlers da evacuare per ogni mondo è molto inferiore rispetto al predecessore: se ne possono avere al massimo una ventina, contro il frequente centinaio di roditori da controllare nel gioco della Psygnosis. Ciò non vuole assolutamente dire che *Troddlers* sia più facile di *Lemmings*: anzi, spesso nel lavoro della Storm ci si trova di fronte a situazioni addirittura più ingarbugliate di quelle del suo predecessore. Per non parlare del tempo limite, poi, che rende quasi impossibile il completamento di alcuni livelli (pensate che uno degli ultimi mondi del

"Solo Mode" vi mette a disposizione solo 10 secondi per riportare a casa otto Troddlers e prendere una ventina di diamanti!!!

Per quanto riguarda la realizzazione tecnica, va detto che alla Storm si sono dati da fare per rendere il prodotto all'altezza del progenitore, se non superiore. La grafica è molto curata, sia nei dettagli sia nei colori, esaltando le possibilità ben note dell'Amiga 500. Alcuni particolari, inoltre, come i Troddlers che scivolano sul ghiaccio o Hokus e Pokus che prima si sbracciano e poi schiacciano un pisolino se vengono lasciati disoccupati per troppo tempo, sono davvero di pregevole fattura, dando un senso di completezza a questo già ottimo prodotto. Anche il sonoro non è niente male, con diverse musiche piuttosto orecchiabili, benché un po' ripetitive sulla lunga distanza; gli effetti sonori, invece, non sono proprio il massimo, facendo spesso rimpiangere quelli di *Lemmings* (ricordate l'"Oh, no!" prima dell'autodistruzione? Indimenticabile...).

Simone Bechini

**Absolutamente d'obbligo, nonché piuttosto evidente,**

**data la scarsità di prodotti simili in circolazione (attendendo *Lemmings 2*), il confronto con *Lemmings*.**

**I due giochi, comunque, se sono pressoché identici**

**come idea di base, non lo sono nella realizzazione: innanzitutto (e non è una sottigliezza) in *Troddlers* non si controlla l'intera ciurma di disperati che vaga senza meta per lo schermo, ma la si condiziona con le proprie mosse. È un controllo quindi più indiretto, rispetto a *Lemmings*, benché non meno efficace. In quanto a varietà poi, il confronto è, sorprendentemente, appannaggio del prodotto Psygnosis: se in *Troddlers*, infatti, non c'è solo da far arrivare gli animaletti al portale ma anzi, a volte questo non fa neanche parte dell'obiettivo del livello, in *Lemmings* ci sono paesaggi e situazioni molto più differenti di quanto non lo siano qui. La longevità, di conseguenza, ne risente in notevole misura; e non è un caso che alla Psygnosis non abbiano fatto attendere troppo la data disk dell'originale *Lemmings*, a cui va, in conclusione, la nostra preferenza.**



Genere Rompicapo Arcade  
Casa Virgin - Sales Curve  
Sviluppatore Storm



• Ottimo ripartizione  
• Crescita della  
• Difficoltà  
• Azione veloce  
• Spesso frenetica  
• Alcuni dettagli molto curati



• Metodo di controllo  
• Intuitivo, ma non sempre preciso  
• Longevità non assicurata al 100% per tutti i giocatori

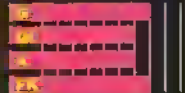
#### Versione Amiga

L'Amiga dimostra ancora una volta di avere molto tempo prima dalla pensione: la grafica è parecchio curata, benché non molto varia; alcuni dettagli, già illustrati nella recensione, meritano di essere citati anche qui per l'attenzione che è stata posta nella loro realizzazione. Il sonoro non vi commuoverà per la dolcezza delle note ma è comunque adeguato al prodotto che lo supporta. Caricamenti velocissimi (a un livello a l'alito dell'unico disco delle confezioni definiscono una volta di più la buona fattura di questo software: negli ultimi (piuttosto alti) standard della Storm.

## K VOTO

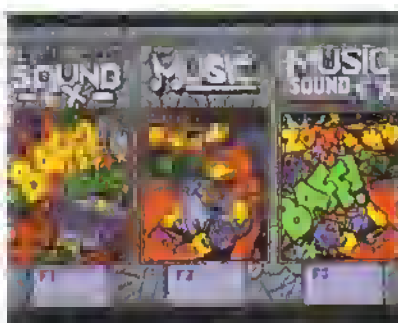
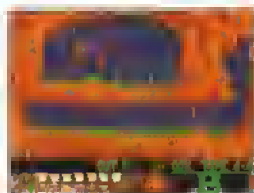
880 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



L'immediatezza di Troddlers vi permetterà di gettarvi direttamente nell'azione senza dover prendere la mano con controlli complicati o cose del genere. Dato che la difficoltà è perfettamente distribuita in maniera crescente dal primo all'ultimo livello, non subirete eccessive frustrazioni dall'aspettato impegno richiesto da un livello. I nemici, inoltre, vi permettono (come mai) di ripulire dalle zone raggiunte senza dover ripartire ogni volta da capo. Da segnalare la fantastica possibilità di giocare una contro l'altro: come in Lemmings, ma senza bisogno di avere due mouse, è eccezionale osservare l'avversario uccidendo i suoi eretti e spessando i mettendoli da lui collocati e addirittura facendoglieli sparire sotto i piedi. Divertere non male!

#### CURVA INTERESSE PREVISTO



Sempre più difficile, è il momento di non farsi indurre!

# THE LOST TR OF INFOCOM II

La Infocom è stata per anni sinonimo di avventura e ancor oggi, a diversi anni dalla sua scomparsa, i suoi titoli rappresentano quanto di meglio si possa trovare in termini di ambientazione e sceneggiatura. Sì, avete letto bene, proprio sceneggiatura perché le avventure della Infocom sono dei veri e propri libri, degli indimenticabili best-seller in cui il giocatore è protagonista. E non essendo dotate di grafica - si tratta infatti di avventure testuali - lasciano ancor più spazio a ciò che nessuna schermata grafica o macchina da presa riuscirà mai ad eguagliare... la vostra fantasia. In un cofanetto che passerà alla storia - contiene infatti una serie incredibile di mappe e materiale vario - trovano posto ben 11 avventure (no, non ci siamo sbagliati), 11 piccoli gioielli di inestimabile valore che tutti - proprio tutti - gli avventurieri dovrebbero possedere. Ma diamo un'occhiata al contenuto:

## BORDERZONE

Una delle avventure Infocom della seconda generazione. Nei panni di un agente segreto dovete riuscire a consegnare dei preziosi documenti evitando che cadano nelle mani di agenti nemici.

Consigliato agli amanti del genere spionistico il gioco non presenta una difficoltà eccessiva ed è perciò adatto ad avventurieri di media esperienza.

*Borderzone* è anche dotato di un help in linea (proibito usarlo...).

GIUDIZIO: 000

## BUREAUCRACY

Scritta da Douglas Adams - lo stesso di *Guida Galattica per Autosloppisti* - è senza dubbio la più demenziale e divertente delle avventure Infocom. Nei panni di un onesto cittadino dovete affrontare pericolose avventure e esplorare luoghi inaccessibili per riuscire a far pervenire alla vostra banca un modulo per il cambio di indirizzo!!!

*Bureaucracy* appartiene alla serie Interactive Fiction Plus - utilizza più memoria e

contiene più testo ed enigmi - ed è consigliato agli avventurieri di buon livello.

GIUDIZIO: 00000

## PLUNDERED HEARTS

Non poteva mancare un'avventura ambientata all'epoca di pirati e bucanieri ma questa volta non dovete vestire i panni di un eroe bensì di... un'eroina. Anche se ciò potrà far arricciare il naso a molti avventurieri il gioco è molto bello e sarebbe un peccato non dargli un'occhiata. Secondo le aspettative della Infocom, *Plundered Hearts* avrebbe dovuto avvicinare al genere anche il pubblico femminile ma senza dubbio ha contribuito a far vedere a molti avventurieri - maschi - le cose da un diverso punto di vista.

La storia è molto romantica (siete avvertiti) e il livello di difficoltà è medio.

GIUDIZIO: 000

## HOLLYWOOD HIJINX

Questa volta si tratta di una vera caccia al tesoro. In questa avventura di Dave Anderson avete ricevuto in eredità la casa del vecchio



zio Buddy Burbank, regista di numerosi film di serie B, ma potrà essere vostra solo se ritroverete tutti i dieci tesori nascosti nella villa.

Molto belli gli enigmi, divertente la trama e colpo di scena finale... C'è tutto quello che un avventuriero potrebbe desiderare. Indicala per avventurieri di media esperienza.

GIUDIZIO: 0000

## SEASTALKER

Questa avventura è stata realizzata per gli avventurieri alle prime armi e contiene degli enigmi semplici e una trama facile da seguire.

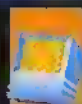
Nei panni di un intrepido scienziato dovete utilizzare una piccola sommergibile di vostra invenzione - lo Scimitar - per sventare la minaccia di una pericolosa creatura sottomarina.

Si tratta di una vera delizia per chi cerca un'avventura per avvicinarsi al genere ma è davvero troppo semplice per gli avventurieri più esperti.

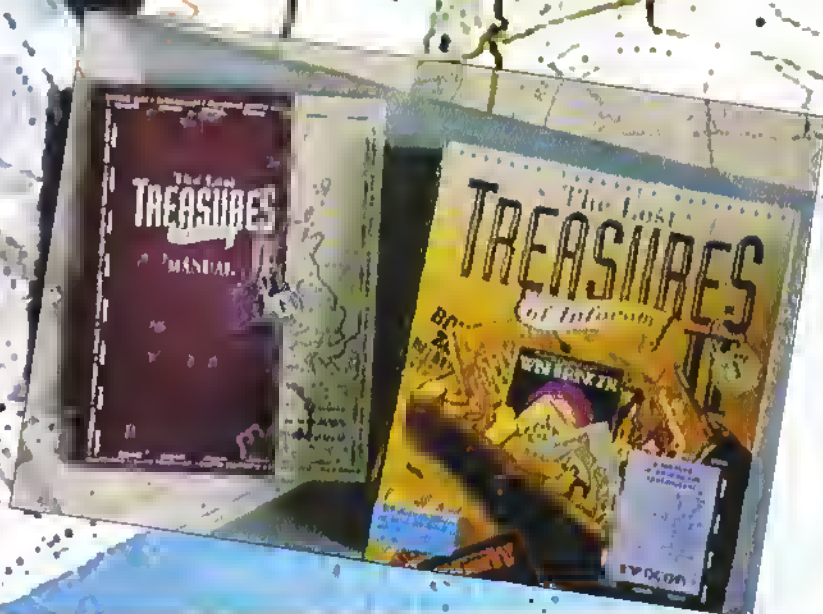
GIUDIZIO: 00



# EA SURES



Genere: Avventura (compilation)  
Casa: Infocom  
Sviluppatore: Infocom



## CUTTHROATS

In questa avvincente avventura di Michael Berlyn vestirete i panni di un esperto sommozzatore alla ricerca di un prezioso tesoro nascosto in un relitto. Peccato che i vostri compagni d'avventura siano dei veri e propri tagliagole... Enigmi di livello standard (standard per la Infocom naturalmente) e un'ambientazione ricca e convincente.

GIUDIZIO: ○○○

## SHERLOCK AND THE RIDDLE OF THE CROWN JEWELS

Tutti hanno sognato di vestire almeno per una volta i panni dell'infallibile investigatore. Questa volta tocca proprio a voi: insieme al fidato Watson dovrete ritrovare i preziosi gioielli della corona. Consigliato agli amanti del personaggio e a tutti coloro che desiderano mettere alla prova la loro intelligenza deduttiva. Adatto agli avventurieri di media esperienza.

GIUDIZIO: ○○○○

## NORD & BERT COULDN'T MAKE HEAD OR TAIL OF IT

Un'avventura o meglio un viaggio tra i modi di dire, i doppi sensi e i giochi di parole. Interessante per gli americani, povero per gli inglesi ma completamente inutile in Italia. Se gli avventurieri di madre lingua fanno fatica a risolverlo come faranno i poveri italiani? In più la trama sconclusionata aggiunge qualche ulteriore punto di demerito a questo gioco che non potremo definire davvero un'avventura.

GIUDIZIO: ○

## TRINITY

Ormai la vostra costosa vacanza a Londra sta per finire ma c'è di peggio... è anche il primo giorno della Terza Guerra Mondiale. Pochi secondi e la città verrà vaporizzata da un'esplosione atomica a meno che non si trovi il modo di fare qualcosa - e alla svelta! Ottimi enigmi, splendida storia e giudizio più che positivo per questo capolavoro di Brian Moriarty.

GIUDIZIO: ○○○○

## WISHBRINGER

Fare il postino non è sempre piacevole specialmente se dopo una consegna effettuata ad un misterioso negozio non trovate tutto completamente cambiato e il destino della città nelle vostre mani. Il gioco è adatto anche agli avventurieri meno esperti e si può risolvere in modo completamente logico (più difficile) o ricorrendo all'aiuto di una utilissima pietra magica.

Anche questa bella avventura porta la firma di Brian Moriarty, una garanzia di qualità.

GIUDIZIO: ○○○○

## A MIND FOREVER VOYAGING

Siamo nel 2031 e il mondo è ormai sull'orlo del caos. Il governo ha approvato un piano di rinnovamento per garantire pace e prosperità e voi nei panni del primo computer dotato di coscienza dovrete provare questa simulazione. Brillante e avvincente. Per esperti.

GIUDIZIO: ○○○○

# Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO  
Linea 1 MM Gambara  
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE  
PERIFERICHE  
ACCESSORI PER  
AMIGA E PC AI  
PREZZI  
MIGLIORI

## PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

### DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con synco expert	L. 169.000

### DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile e tempo di campionamento velocissimo, impiego molto semplice, software in dotazione.

L. 99.000

### ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 59.000
Espansione 512k con clock	L. 69.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 330.000
Espansione 1Mb per plus	L. 105.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

### ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse selector	L. 29.000
Mouse chic microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

### MONITOR

PHILIPS 8833 II	L. 430.000
COMMODORE 1084S	L. 450.000

### NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA  
Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.

L. 340.000

### KICKSTART 1.3 SU ROM

L. 59.000

### NOVITA'

VIDEO STREAMER PER AMIGA

L. 129.000

### GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock 8890 è un apparecchio che Vi permetterà di registrare, modificare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo così immagini eccezionali.

L. 299.000

### GENLOCK PLUS PER AMIGA

Il Genlock Plus è un utilissimo apparecchio per l'elaborazione video delle immagini, che Vi permetterà di realizzare con una grafica eccezionale.

L. 490.000

## COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

### AMIGA 500 PLUS APPETIZER

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 640.000

### AMIGA 500 PLUS CON COMPILATION DI 50 GIOCHI ORIGINALI

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 670.000

### KIT CD TV CON TASTIERA-DRIVE-MOUSE ED ENCICLOPEDIA IN OMAGGIO

L. 1.290.000

### AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S

L. 1.440.000

### NOVITA' AMIGA 600

Nuova versione di amiga con controller per Hard disk e CD già incorporato espandibile con memory card, NUOVO DESIGN prestazioni superiori.

L. 530.000

Con Hard Disk

L. 890.000

### SUPEROFFERTA PC 286/20

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.150.000

### SUPEROFFERTA PC 386/sx/25

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.500.000

TUTTE LE NOVITA' DISPONIBILI AI PREZZI MIGLIORI TELEFONA !!!

### STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 350.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star ink Jet 80 col.	L. 679.000

## HARD DISK

### HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 52 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 ms. Possibilità di espandere la memoria fino a 8 Mb, software.

### OFFERTA LANCIO

L. 580.000

### HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 ms. Possibilità di espandere la memoria fino a 8 Mb con moduli extra, software.

### OFFERTA LANCIO

L. 849.000

## MATERIALE DI CONSUMO

### DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz.	L. 900 cad.
50 Pz.	L. 800 cad.
100 Pz.	L. 750 cad.

### DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz.	L. 1400 cad.
50 Pz.	L. 1300 cad.
100 Pz.	L. 1200 cad.

### DISCHETTI BULK 5 1/4 DD

10 Pz.	L. 700 cad.
50 Pz.	L. 600 cad.
100 Pz.	L. 500 cad.

### BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box	L. 2.500
50 Posti con chiave	L. 13.000
100 Posti con chiave	L. 16.000
150 Posti a cassetto	L. 35.000

## CONSOLE

### MEGADRIVE PAL/SCART

L. 249.000

CON SONIC L. 279.000

GAME GEAR L. 249.000

CON SONIC L. 289.000

### SUPEROFFERTA

SUPER NES CON SUPER MARIO WORLD 2 JOYPAD ALIMENTATORE+SCART CON ADATTATORE PER CARTUCCE UNIVERSALE

A SOLE

L. 389.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI  
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO



**GIOKANDO  
E'  
TORNATO...**

**E  
VUOLE TE**

## **GIOKANDO '92**

**2° HAPPENING DEL GIOCO PER ADULTI**

**5-8 NOVEMBRE 1992**  
**SPAZIO MILANONORD - MILANO**

*DUE SALE CINEMA PER PROIEZIONI  
NON STOP DI FILM LEGATI AL GIOCO*

• *UNA MOSTRA UNICA NEL SUO  
GENERE SULLE MACCHINE DA GIOCO  
DEGLI ANNI '30-'50 • VIDEOGAMES  
A GETTONI E MACCHINE LIBERE PER  
I PIÙ INTRIGANTI PROGRAMMI-GIO-*

*CO SUL MERCATO • TORNEI DI GIO-  
CHI NOTI E NUOVI, CON PREMI INIM-  
MAGINABILI • CACCE AL TESORO  
RADIOCONDOTTE • SQUIZZ • DUN-*

*GEONS & DRAGONS LIVING • GIO-  
CHI GIALLI FRA IL PUBBLICO • LA  
BOTTEGA DELL'INVENTORE E DEL-  
L'USATO • PANINI E BIRRA DEL MI-  
TICO "ORE FELICI"  
E ALTRE DECINE  
DI FANTASTICHE SORPRESE...*

Con la collaborazione di: la Repubblica •  • 3M Italia

**ORARIO**  
GIOVEDÌ 5 NOVEMBRE 14.00-20.00  
VENERDÌ 6 NOVEMBRE 14.00-24.00  
SABATO E DOMENICA 7-8 NOVEMBRE 10.00-24.00

 **SPAZIO MILANONORD**  
VIA POMPEO MARIANI, 2 - 20128 MILANO  
• M1 PRECOTTO (LINEA ROSSA)  
• M2 CIMIANO (LINEA VERDE) • AUTOBUS 44



ASOGEXPO SEGRETERIA GENERALE: VIA DOMENICHINO, 11 - 20149 MILANO - TEL. 02/4815541 - FAX 02/4980330 - TELEX 313627



PROVE SU SCHERMO

## PREMIERE

a luce fioca della macchina per il montaggio illuminava la stanza in modo sinistro e irregolare, Clutch Gable, il montatore, era riverso sul tavolo emettendo suoni ancora più sinistri e irregolari.

La pila delle pizze montate per l'imminente prima del film era sparita lasciando un triste alone circolare di pulito sull'annosa polvere dello scaffale. Sveglia Clutch, bisogna fare qualcosa! Il nostro amico aprì un occhio arrossato, poi l'altro, poi per pudore li richiuse entrambi. Due secondi dopo, i due fanaloni, ora spalancati, si esibivano in un'espressione di stupore, o forse di terrore: il frutto di ore ed ore di lavoro matto e disperatissimo non erano dove avrebbero dovuto essere, anzi, a dire il vero non erano proprio in nessun posto.

Driiin, driiin, dr... "Pronto?... ehm buongiorno Mr. Smith... certo Mr. Smith... non dubiti Mr. Smith... tra poco saranno sul suo tavolo, non si preoccupi... clunk!". Era Mr. Smith. E io che cosa gli porto ora? Una prosciutto e funghi? Già si immaginava i titoli: "Clamoroso buco nell'acqua della Core Pictures", "Questa prima sarà forse l'ultima?", "Montatore lapidato in sala mensa".

Certamente gli autori dello scherzetto saranno stati quelli della Grumbling Films, la perfida concorrenza; erano entrati di soppiano mentre dormiva, magari in quattro, cinque, forse una dozzina, e si erano appropriati delle preziose pizze.

Bisognava fare qualcosa! Dopo cinque minuti il nostro Clutch si trovava già ai Grumble Studios, determinatissimo a salvare le pizze e il posto di lavoro. Una porta, e dietro questa porta il set di un film western, Forza Clutch, sei tutti noi!

Subito ci immergiamo in un'ambientazione da Spaghetti Western, con malefici vecchietti che ci sparano, austere signore apparentemente innocue che in realtà aspirano soltanto a far abbassare il livello della nostra

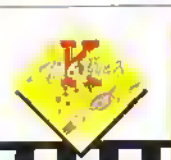
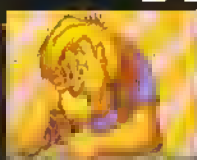
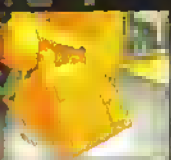
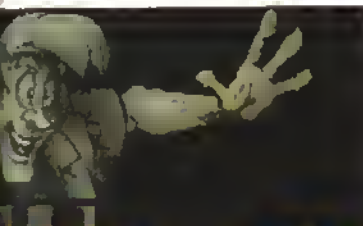


Sembra una scena da *Mazda* e *Il re del fuoco*. Invece è solo lo scenario che dovremo affrontare al termine del primo livello.

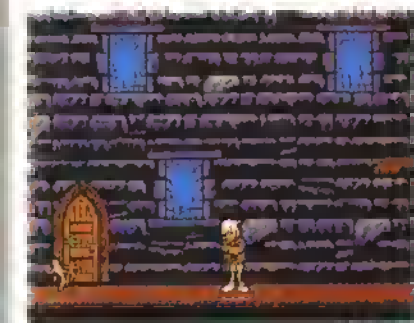


Nel secondo livello, invece, dovremo fuggire da un treno in corsa, rallentandolo con della dinamite.





L'ambientazione western è abbastanza curata ma non molto varia.



No, non stiamo giocando Le Famiglie Addams (e si vede dalle grafiche) è solo il livello horror di Premiere!

ostanza fisica, indiani che sparano frecce a raffica, cactus scemoventi, bufali imbufaliti e molli alti nemici che cercheranno di renderci la vita più difficile possibile.

Sulla nostra strada troveremo diverse porte, alcune tradizionali, altre che richiedono l'azionamento di speciali leve per essere aperte; attraversandole passeremo da un lato all'altro dei fondali, trasferendoci così dal set alle quinte o viceversa con un effetto piacevolmente convincente. La strada però è lunga e intricata, i Grumble Studios sembrano progettati da un architetto con notevoli feelings etnici e i nemici sono spesso insidiosi anche a causa di una certa macchinosità dei comandi.

Il problema non sussiste negli spostamenti normali, nei salti o nello sparo ma piuttosto nel passaggio dal primo al secondo piano prospettico dello schermo; i piani su cui si cammina so-

no spesso costituiti da due livelli, uno più vicino alla parete ed uno più vicino a voi, e per passare da uno all'altro è necessario premere il pulsante di fuoco spingendo contemporaneamente il joystick verso il basso.

Soprattutto per le prime partite questo significa esaurire a tempo di record la scorta di munizioni e farsi piccionare inesorabilmente dai nemici in agguato. Moure, insomma, non è accademismo raro, e lo sarebbe ancora di più se non trovassimo preziosissime e micidiali armi (candelotti di dinamite nel caso del livello western), succulenti hamburger e croccanti pop corn che rinsaldianno la nostra energia vitale e primi cinematografici per incrementare il gruzzoletto di punti.

Una volta trovata l'uscita, impresa che richiederà un discreto lavoro di esplorazione, ci dovremo impegnare nel superamento di un quadro di fine livello, che spesso, come nel caso del duello alla "questa città non è abbastanza grande per tutti e due...", ci porterà ad una raffica di decessi. Solo il tempo di capire come funziona e tutto filerà liscio come l'olio.

Poi si ricomincerà da capo: set del bianco e nero, con nemici e fondali in stile antico Egitto, per essere poi inseguiti da un treno su un carrello a mano, ambientazione horror con al termine ruota per cicelli, livello cartoon, forse il migliore visivamente, livello fantascientifico ed infine il livello fantasy con lo scontro finale: il mago.

A conti fatti siamo alle picche con un platform di buona fattura che ha velleità di avventura dinamica, soprattutto in virtù della vastità degli scenari, peraltro piuttosto ripetitivi. La nota più

**Premiere** è un platform abbastanza atipico: per certi versi come la vastità degli scenari e la necessità di crearsi una mappa mnemonica dei livelli è simile al mitico *Rick Dangerous*, per altri è paragonabile a classici platform d'azione come *Robocop II*. Purtroppo non si ha la giocabilità e la velocità del primo né l'azione distruttiva del secondo. È comunque un buon ibrido, anche se non passerà agli annali per la sua originalità; certamente, per gli aspetti audiovisivi, una delle migliori realizzazioni di sempre.



Genere: Platform  
Casa: Core Design  
Sviluppatore: Interno  
Prezzo: L. N.P.



• Grafica e sonoro ottimi  
• Dinamica di gioco sconcertante ma piacevole



• Un po' ripetitivo

#### Versione Amiga

Coprocessori sempre in buona salute: lo scrolling è mollo

fieldo, specialmente quello orizzontale, gli apriti hanno un buon numero di frame ed i fondali sono particolarmente regolati; gradovole anche la scelta dei colori che, senza essere aggressivi, rendono efficacemente l'atmosfera technicolor. Piegavole il sonoro sia per gli effetti che per i toni musicali di sottofondo, sempre adatti al contesto. Tecnico ineccepibile.

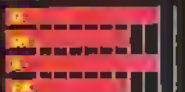
#### Versione ST

Dovrebbe essere in commercio quando togliore l'articolo. Facili previsioni le grafiche ed il sonoro sottolineano rispetto alla versione per il computer Commodore.

## K VOTO

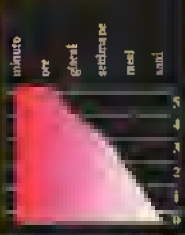
893 AMBA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Nella da accipitare sul lato tecnico dove ormai il team della Core Design eccelle, il gioco cambia parzialmente di originalità. L'idea è buona, avrebbe potuto essere sviluppata leggermente meglio, variando i livelli standard nella stessa misura dei quadri speciali. Ci teniamo comunque a far notare ad un gioco divertente che vi impegnerà piuttosto a lungo, sebbene difficilmente lo giocherete ancora una volta terminato.

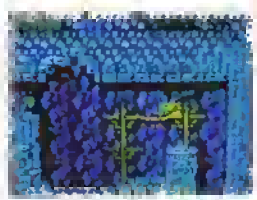
#### CURVA INTERESSE PREVISTO



positiva sono proprio i quadri di fine livello, originali ed impegnativi, vi stimoleranno a continuare nell'avventura, passando da prove di abilità a percorsi obbligati ad inseguimento.

Una nota di merito va anche alla realizzazione tecnica del software che, sebbene sia su tre dischetti, ottimizza l'accesso ai dischi pur garantendo grafica e sonoro di prim'ordine. Sicuramente un altro successo della Core.

Alessandro Caffalan



95 OTTOBRE 1992

# MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busio A (VA)  
FAX - TEL. 0331-620430

## Super Nintendo

2 Joypad

Super Mario World

L. 389.000

Kuma Connector Famicom

L. 49.000

## CD-ROM per PC

Barney Bear Goes To School L. 129.000

Battle Chess L. 189.000

Wing Commander + Ultima6 L. 199.000

Composer Quest L. 189.000

Collection L. 189.000 - Pack 2 L. 199.000

Kings Quest V L. 189.000

Mixed-Up Mother Goose L. 169.000

## AD LIB MUSIC CARD

Scheda musicale per PC e IBM compat.

11 suoni contemporanei

Supporta centinaia di videocchi

Incluso programma JUKE BOX

Manuale in italiano

Disponibile software professionale

L. 199.000

\*\*\*\*\*

Scheda Joystick

Microchannel

L. 129.000

## Super Magicom

Per Supernes e

Superfamicom

Permette di salvare la  
posizione del gioco in  
qualsiasi punto e riprenderla  
dallo stesso punto in cui siete  
arrivati.

➔Prezzi IVA compresa

➔Spese Postali L. 10.000

Per ordinare basta una  
telefonata pagherete in  
contrassegno al postino  
I prezzi possono essere  
soggetti a variazioni  
telefonare per conferma

☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM
Addams Family	39000	
Blue Boy	49000	79000
Carrier Strike S.S.I.		99000
Civilization		79000
Conflict Korea S.S.I.		49000
Cool Croc Twins	49000	99000
Crisis In The Kremlin		89000
Dark Queen Of Krynn		79000
Dune	69000	79000
Epic	69000	
Euro Football Champ	49000	
F1 Grand Prix	79000	
Fire & Ice	49000	
G-Loc	39000	79000
Gateway		69000
Gateway Savage Frontier		
Harlequin	49000	69000
Helmdal	69000	79000
Heroes Of The 357th		69000
Hook	59000	79000
Indiana Jones Action		99000
Indiana Jones Adventure		69000
Int. Sports Challenge	59000	
Jim Power	49000	
John Barnes Soccer	49000	99000
King Quest V ita	99000	
Megaforress	69000	89000
Monkey Island II	99000	79000
NCAA Basket		
Parasol Star	39000	79000
Plan 9 From Outer Space		99000
Planets Edge		69000
Pool Of Darkness		69000
Populous II	69000	89000
Powermonger		89000
Prophecy Of Shadow SSI		49000
Push Over		39000
Rolling Ronnie		99000
Secret Weapons Luftwaffe	99000	
Sensible Soccer	59000	99000
Shuttle		89000
Sim Aut	89000	
Space Crusade	49000	
Space Quest IV	89000	79000
Star Trek	79000	
Sturmtruppen	39000	89000
Ultima Underworld		
Ultima VI	69000	89000
Ultima VII		
Wolfchild	49000	

TITOLO	AMI	IBM
Abandoned Places	79000	
Air Bucks		69000
B17 Flying Fortress		99000
Birds Of Prey	59000	
Championship Manager	49000	59000
Championship Of Europe	49000	
Conquests Of Longbow		99000
Cruise For A Corpse	59000	
Double Dragon III		49000
Dyna Blaster	59000	
Eternam		79000
European Championship	69000	79000
Eye Of The Beholder II	69000	79000
Falcon III		109000
Flight Of Intruder	59000	
Gods	49000	49000
Harpoon Designer		69000
Harpoon New	69000	79000
Jaguar XJ220	49000	
Leisure Suit Larry V	89000	89000
Leisure Suit Larry I	89000	
Lord Of The Rings II		89000
Lure Of The Tempress	69000	79000
Mautac Mansion ITA		60000
Midwinter II	69000	119000
Might & Magic III	119000	99000
Mike Dicks Football		89000
Oh No More Lemmings	49000	49000
Personal Pro Golf		79000
Pit Fighter	39000	39000
Pro Tennis Tour II		49000
Quest For Glory I		99000
Robocop III	59000	
Rocketeer		69000
Shadowlands	50000	50000
Simpsons	39000	49000
Space Ace II	79000	89000
Space Quest I VGA		89000
Special Forces		99000
Striker Manager	59000	
Time Quest		79000
Titus The Fox	49000	49000
Treasure Savage Frontier		79000
Turtles II coin-op	49000	49000
Utopia	69000	69000
Wayne Hockey II		69000
Winter Challenge		89000
Winter Sports	49000	49000
Wizardry VI	79000	79000
Wizardry VII	Soon	Soon

## GAMEBOY

Turtles II 59000  
Hook 65000  
Batman II 80000  
Gauntlet II 69000  
RC Pro Am II 59000  
Kick Off 79000

## GAME GEAR

Sega Adapter 49.000  
Olympic Gold 79000  
Super Golf  
G-Loc  
Castle Of Illusion  
Shinobi  
Super Monaco G.P.  
Dragon Crystal

## ATARI LYNX

Cyberball 89000  
Strider II  
Tokyo 89000  
Awesome Golf 89000  
Ishido 89000  
Checkered Flag 89.  
Robo-Squash 72000  
Robotron 89000  
Chip Challenge 79.

## Neo Geo

L. 570.000

+ gioco omaggio

Nam L. 107000  
Ninja Combat 166.  
Cyber Lip 107000  
Bowling 107000  
Robo Army 214000  
Riding Hero 166000  
Super Spy 166000  
Fatal Fury 249000  
Football F. 249000  
Magician 166000  
Sengoku 214000  
Gost Pilot 214000  
Blue Journey 166.  
Crossed S. 249000  
Baseball 2020 214000  
Mutation N. 249000  
Ninja Commando 249  
Soccer Brawl 249000  
Golf Top 166000  
Baseball Star 166000  
Baseball Star 2 249.  
Burning Fight 214.  
Trash Rally 249000  
Eight Man 249000

## SuperNintendo Man. e Soft. in Inglese

Darius Twin

Earth Defense Force

Smash TV

Xardion

Wanderers From Ys III

WWF WrestleMania

Rival Turf

Castlevania IV

Addams Family

World League Soccer

Adventure Island

Contra III

L. 99.000 cad.



# SISTHEMA 2

**M**igliorarsi senza fatica? Da oggi è possibile, a patto che disponiate di un Amiga, una buona dose di conoscenza calcistica e, ovviamente, *Sisthema 2*, l'ultimo elaboratore professionale di sistemi Totocalcio, Totip ed Enalotto.

Un qualunque assiduo giocatore di Totocalcio, Totip o Enalotto, magari esperto di sistemistica, che si trovi alle prese con un computer penserà immediatamente a sfruttarne la capacità di calcolo per i suoi scopi: un bel tredici miliardario per comprarsi una Jaguar XJ200 e... un Amiga 4000!

Uno dei pochi programmi per Amiga in grado di coadiuvare tale persona è *Sisthema*, ora giunto alla versione 2.1, un programma di cui abbiamo già parlato su K32.

Come ogni programma di elaborazione, riduzione e condizionamento di sistemi, anche con *Sisthema 2* si comincia inserendo gli incontri (i nomi delle squadre che si affrontano), quindi i pronostici per ogni incontro. A questo punto è possibile inserire tre dati anziché uno solo: la base, l'errore e la sorpresa. Facciamo un esempio concreto: se per un incon-

tro riteniamo il risultato più probabile 1, il segno X il mediamente probabile e il 2 il segno scarsamente probabile, si inserirà nel settore Base il segno 1, in quello Errore il segno X e in quello Sorpresa il 2.

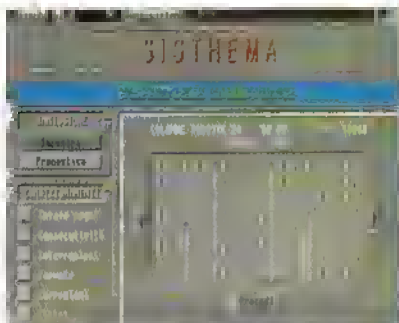
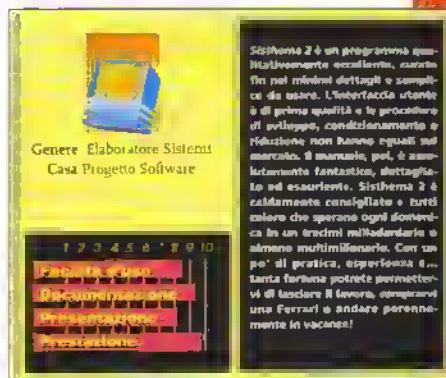
La fase successiva è quella dello sviluppo e conseguente condizionamento. A questo scopo sono stati predisposti ben 6 tipi di condizionamenti basati sia sulle statistiche relative alle colonne vincenti precedenti sia su algoritmi di altra natura. Il condizionamento può basarsi sul totale dei segni, sulla consecutività degli stessi, sulle interruzioni delle consecutive, sulle formule derivate, sulle correzioni d'errore e sui filtri. Il significato di ognuno di questi condizionamenti che possono essere "sommati" è esaurientemente documentato sul voluminoso manuale. A condizionamento effettuato si passa alla fase successiva, la più importante, perché è quella che produce le colonne finali che devono essere giocate, lo sviluppo e riduzione.

*Sisthema 2* permette due tipi di sviluppo, noi male e veloce. Selezionando una delle due opzioni dal menu principale si otterranno istantaneamente i dati relativi al sistema che si sta sviluppando, compreso il costo e il numero di schedine che occorrono per giocarlo. Per quanto riguarda questa fase, *Sisthema 2* è in grado di stupire per la velocità di elaborazione: 12.000 colonne al secondo su un Amiga con 68000 a 7.14 MHz e oltre 100.000 con un Amiga 3000 a 25 MHz. Dopo aver eseguito lo sviluppo, in base alle colonne risultanti dal condizionamento, si può decidere se modificarli e ripetere l'ultima fase.

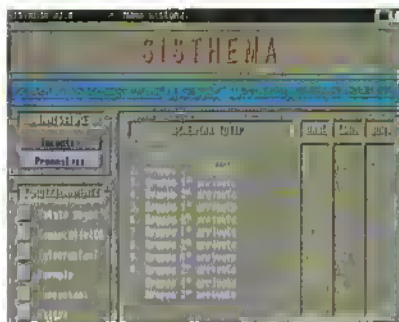
A questo punto è possibile visualizzare a video le colonne, oppure procedere alla riduzione. Anche qui *Sisthema 2* prevede due metodi, semplice e cruncher, un algoritmo studiato espressamente dalla Progetto Software per aumentare le prestazioni del proprio programma. A dire il vero, il modo di riduzione normale è moderatamente veloce, mentre quello cruncher è forse un po' troppo lento, ma assai più efficace.

Il resto del programma si occupa di stampare le schedine, memorizzare il sistema su supporto magnetico e ricercare la colonna vincente all'interno delle (eventuali) migliaia di colonne sviluppate.

*Sisthema 2* è complessivamente un ottimo programma, al vertice del settore. Ora vanta una maggiore



Questo è solo un esempio di un sistema sviluppato utilizzando questo programma: volendo, con le versioni Plus, si possono stampare le colonne direttamente sulle schedine.



Totip, Totocalcio e vincenti! Ebbene sì, *Sisthema 2* vi permette di guadagnare un bel po' di miliardi anche scommettendo dall'ipical.

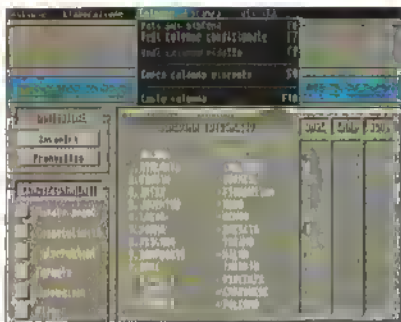
velocità di elaborazione, una rinnovata e più efficiente interfaccia utente oltre a nuovi, esclusivi algoritmi di sviluppo e riduzione. Inoltre i manuali sono assolutamente indispensabili e totalmente esaurienti, capaci di trasformare anche un "novizio" della sistemistica in un vero esperto.

Un'ultima annotazione: *Sisthema 2* è disponibile in (scusate il gioco di parole) due versioni. La prima, la versione Plus permette di stampare le proprie colonne direttamente su schedina ed è in vendita a 169.000 lire. Se invece non potete stampare, per qualsiasi motivo, potete "accontentarvi" della versione base a 99.000 lire. Per qualsiasi informazione telefonate allo 011/700358.

Antonello Jannone



Questo è lo schema dei pronostici per l'Enalotto: in alto trovate i due modi di sviluppo (normale e veloce) e quelli delle riduzioni.



E lui, il Mito Totocalcio! Se non fate 13 nemmeno così, provate andando a Lourdes...



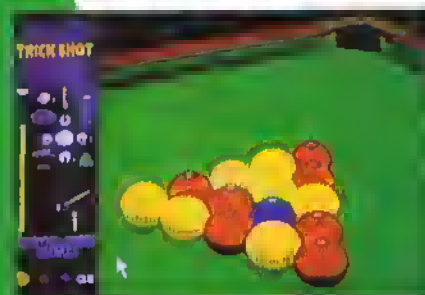
878 Amiga



918



790 Amiga



930 PC

## THE GAMES - ESPAÑA '92

Ocean, Amiga (Nuova versione)

Anche gli amighisti possono rivivere le emozioni delle olimpiadi catalane con questo *España '92* della Ocean. Il gioco, già recensito per PC sulle pagine del numero scorso, si distingue dai suoi numerosi predecessori per l'impressionante numero di discipline in cui è possibile cimentarsi. La Ocean ha infatti inserito nei quattro dischetti che troviamo nella scatola ben ventinove specialità, tra cui le classiche gare di velocità, il judo, la scherma, il nuoto e la lotta libera. La realizzazione tecnica per Amiga è accettabile: le animazioni degli sprite sono abbastanza fluide anche se un po' più di velocità non avrebbe guastato, i caricamenti da dischetto sono frequenti ma comunque sempre veloci. Non è prevista l'installazione su disco

rigido, come accade spesso nei giochi di programmazione inglese (la pirateria esercita anche qui la sua nefanda influenza), ma è utilizzabile un secondo drive.

Il sistema di controllo è basato più sulla regolarità dei movimenti del joystick che sul fusione smarrimento: la cosa all'inizio disorienta ma una volta che ci si abitua contribuisce ad aumentare la longevità dei nostri fidi compagni di sessioni videoludiche.

Molto completa la sezione di allenamento che consente di controllare ogni minimo particolare della preparazione: dalla oiole di lavoro da svolgere alla situazione del suo elettrocardiogramma.

Se amate il vecchio *Descent* dell'Activision troverete qui pane per i vostri denti ma in ogni caso dategli un'occhiata, potrebbe fare al caso vostro.

## HARPON DESIGNER'S EDITION

Electronic Arts/ThreeSixty, PC

*Harpoon* è il più completo e divertente wargame disponibile per PC. Punto. Con questa *Designer's Edition* il gioco diventa ancora più grande. Il programma è in grado di creare dodici scenari inediti per ogni Teatro di Guerra in vostro possesso. Questi scenari considerano gli sconvolgimenti politici e militari avvenuti nel mondo dalla pubblicazione del primo *Harpoon* e mettono a disposizione del giocatore un ricco parco di unità non ancora apparse nei titoli precedenti. Tra le altre, l'F-117 Stealth, l'F-22 e la nuova superportaerei sovietica dal nome tanto misterioso quanto il suo destino. Inoltre la confezione fornisce gratuitamente la nuova versione di *Harpoon* denominata 1.3.

Questa nuova edizione presenta una gestione del sonar completamente rinnovata - meno statistica e più realistica -, nuove regole per l'intelligenza artificiale di missili e siliuri, la correzione di alcune imprecisioni del vecchio sistema e un'interfaccia utente ancora più raffinata con la possibilità di accedere a molte funzioni di gioco cliccando due volte sullo schermo invece che richiamando il menu a tendina.

La versione 1.3 è il punto di contatto tra il vecchio *Harpoon* ed il nuovo *Harpoon II* che dovrebbe vedere la luce nei primi mesi del prossimo anno. La *Designer's Edition* include il possesso del vecchio *Harpoon* e può installare i propri scenari solo sui ricami di battaglia presenti sull'hard disk. Complessivamente, un ottimo affare per tutti gli amanti di questo splendido gioco.

## NOVA 9

Sierra/Dynamix, Amiga

Ricordate *Battlezone*? Il vecchio classico della Atari, in cui venivamo messi alla guida di un carriarmato che si muoveva all'interno di un mondo in 3D vettoriale, è stato sicuramente fonte di ispirazione per i programmatori della Dynamix che con questo *Nova 9* cominciano a sfruttare a dovere le caratteristiche grafiche dell'Amiga.

Ai più attenti non sfuggirà, infatti, l'indicazione sulla scatola che ci informa dell'utilizzo di ben 64 colori per la grafica del gioco. Il modo extra half-bit è una meraviglia a vedersi e non fa certo rimpiangere i 256 colori della scheda VGA. Per quanto riguarda l'aspetto sonoro, invece, le cose peggiorano nettamente: pochi e scarsi gli effetti

sonori durante il gioco e poco ispirate anche le musiche che accompagnano la presentazione.

La giocabilità è abbastanza scadente: ci si limita a vagare per i vari pianeti cercando di distruggere il maggior numero di alieni possibile, badando a non farsi colpire da questi ultimi. La grafica vettoriale è di buona qualità, per quanto riguarda i nemici, ma si limita a pochi elementi di sfondo per i paesaggi e considerando la lentezza generale (che porta la Sierra a consigliare un 68020) la cosa non è giustificabile.

In conclusione, un buon tentativo di ublizzare l'Amiga al suo meglio che non è completamente riuscito a causa di uno schema di gioco trito e rivisto e delle routine vettoriali non proprio supersoniche.

## JIMMY WHITE WHIRLWIND SNOOKER

Virgii Games, PC (Nuova versione)

Non abbiamo mai avuto dubbi riguardo alla qualità di una possibile conversione di *Whirlwind Snooker* da Amiga a PC: il gioco, interamente basato sulla grafica vettoriale, si adatta particolarmente a quelle che sono le caratteristiche delle macchine IBM compatibili.

Il gioco è stato programmato da Archer Maclean e si può considerare senza dubbio la migliore simulazione biliardistica presente sul mercato. I movimenti delle palle sono riprodotti rispettando con assoluta fedeltà le leggi della fisica ed è possibile giocare qualsiasi colpo ottenendo gli stessi risultati che potremmo avere giocandolo su di un autentico

tavolo da biliardo, il manuale (completo ed esauriente) cita con orgoglio che è possibile eseguirlo più di 1.64 milioni di colpi differenti (ovvero: letto bene!).

È possibile giocare contro il computer o con un amico, gli avversari controllati dal computer hanno quattro livelli di abilità crescente e all'ultimo livello giocherete contro lo stesso Jimmy White, un grande campione di questa specialità (praticamente imbattibile).

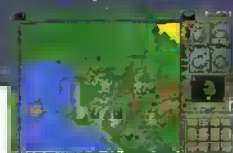
La fluidità e la velocità della grafica sono assolutamente straordinarie e nel corso di una partita sembra quasi di assistere a qualche scena tratta da *Il colore dei soldi*. Se fate parte della folta schiera di appassionati delle fumose sale da biliardo, *Whirlwind Snooker* vi farà impazzire, e pensare che fra poco arriverà anche *Pool*!

# MILLENNIUM METTE IL MONDO NELLE TUE MANI

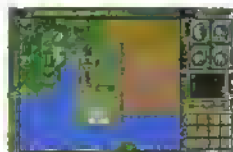
VI ASPETTIAMO  
AL PAD. 42  
STAND B10



## GLOBAL EFFECT



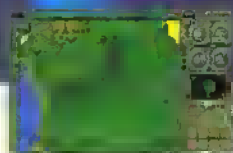
*Costruisci le centrali  
elettriche per fornire le risorse  
e ingrandisci le tue città.*



*Riverni le risorse naturali e  
controlla la stabilità sismica.*



*Conosci le basi militari per  
attaccare e difenderti.*



*Cura le foreste ed i parchi per  
controllare l'inquinamento  
mondoale.*



*Controlla il tasso di  
inquinamento, d'anidride  
carbonica e lo stato di e:ono.*



*Tieni costantemente sotto  
controllo lo stato del tuo  
pianeta.*

\*Antiga screen shots  
di Millennium 1992

Un mondo lontano - una nuova civiltà. L'equilibrio delicato del pianeta si trova nelle tue mani. Dovrai affrontare le molteplici sfide di un vero leader mondiale - le decisioni che prenderai potranno salvare il pianeta dal surriscaldamento e dall'inquinamento. Le tue forze potranno sconfiggere il nemico che sta cercando di distruggere le tue città, avvelenando il tuo pianeta.

Il mondo e il potere sono nelle tue mani!

SOFTWARE E MANUALE  
IN ITALIANO



MILLENNIUM

Disponibile per AMIGA 1 Mb - PC VGA 256 colori - Scheda Ad-Lib, Roland, Soundblaster



DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA





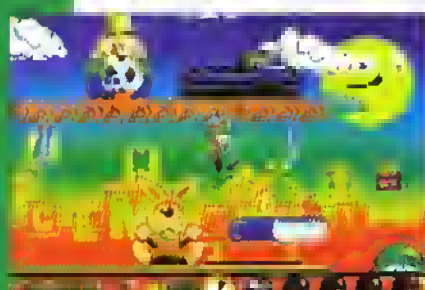
880 Amiga



896 PC



843



701 Amiga

## SPACE SHUTTLE THE SIMULATOR

Virgin/Vektor Grafix, Amiga (Nuova versione)

Il prodotto della Vektor Grafix si è già conquistato un posto nella storia dei videogiochi come il simulatore di volo più inconsueto che sia mai apparso sul mercato. Pilotare uno space shuttle forse non vi esalterà nello stesso modo di un F-15 ma si può comunque rivelare un'esperienza interessante. La versione per gli MS-DOS compatibili si giova dell'apporto di clock veloci che rendevano la grafica vettoriale sufficientemente fluida: l'Amiga, purtroppo, rimane ancora ancorata ai suoi 7,15 MHz, e la differenza si vede: gli spostamenti sono scattosi e la fluidità è solo un sogno. La completezza dei comandi è, fortunatamente, rimasta inalterata ma risente dei lunghi tempi di accesso al

disco che caratterizzano gli spostamenti fra i vari pannelli di controllo, è prevista, comunque, un'opzione per installare il gioco su disco rigido.

*Space Shuttle* è completo fino all'inverosimile: tutti i controlli della navetta sono stati riprodotti con dovizia di particolari, le missioni rispecchiano fedelmente quelle avvenute nella realtà e il realismo di volo è esasperato. Se tutto questo vi fa pensare a una simulazione ingiocabile vi state sbagliando: *Space Shuttle* è configurabile in cinque livelli di difficoltà crescente che vi consentiranno di giocare anche senza disporre di un brevetto di volo. In conclusione un prodotto originale e interessante, che risente però, più del dovuto, delle limitazioni hardware Amiga.

## BIRDS OF PREY

Electronic Arts, PC

Dopo oltre sei mesi dalla presentazione dell'omonimo titolo per Amiga, la Electronic Arts presenta la corrispondente versione per i PC, estremamente simile a quella già vista sul computer Commodore.

Le poche differenze riguardano alcune opzioni secondarie, senza nulla togliere alla giocabilità che si mantiene inalterata nel nuovo prodotto, a vantaggio del quale si segnala una grafica davvero notevole, soprattutto per quanto riguarda gli splendidi orizzonti sfumati.

Così come nella versione Amiga, anche qui sono pilotabili una quarantina di velivoli diversi che vanno dai velivoli da trasporto (Boeing 747-400) ai bombardieri (B-52), agli intercettori vecchi (F-104) e nuovi (F-14 e seguenti), proseguendo con i multiruoli (Tornado ADV), per finire

con gli aerei invisibili (F-117 e B-2), quelli spia (SR-71 e U-2) e quelli sperimentali (X-15 e X-29).

Rimane, però, il vecchio difetto del medesimo cruciverba (peraltro non molto realistico) per qualsiasi velivolo (ci sono anche quelli sovietici...) si sceglia: la differenza tra un aeroplano e l'altro riguarda esclusivamente il modello di volo e la corrispondente manovrabilità.

Il sonoro è alquanto deludente ed anche i comandi di volo risentono l'assurdo se non si possiede un buon joystick, in assenza del quale bisogna impiegare un Alt. Qualcosa persino per manovrare la cloche!

Si tratta, in definitiva, solamente di un buon gioco di volo con quaranta settings diversi per chi vuole videovolare e non ha troppe pretese nello sperimentale e accuratamente un velivolo in particolare, niente di più.

## CARRIERS AT WAR

SSG, PC

L'ultimo anno ha visto un rinnovato interesse da parte dei programmatori per le vicende della guerra nel Pacifico durante il secondo conflitto mondiale. Questo trend, alimentato dalla ricorrenza del cinquantenario delle grandi battaglie aeronavali tra americani e giapponesi durante l'estate del 1942 ha portato alla pubblicazione di titoli di ottima qualità (come la simulazione di volo *Aces of the Pacific*), di qualità solo discreta nonostante le aspettative (il wargame *Carrier Strike*) ed ora questo *Carrier at War* della non molto nota ma rispettata società australiana SSG.

Si tratta di una ricostruzione in scala operativa di alcuni degli scontri navali più famosi, dal Mar

dei Coralli, a Midway alle Isole Salomone.

L'autentico punto di forza è la routine di IA, ribattezzata "War Routine", sviluppata in oltre 2 anni di test e prove, garantisce un livello di intelligenza di gioco da parte della macchina non ancora riscontrato in un gioco di guerra su computer. La simulazione include la descrizione accurata di centinaia di mezzi aerei e navali e la possibilità di impegnare le forze avversarie anche in scontri tra unità di superficie (al contrario dei ripetitivi attacchi aerei che erano l'unica forma di offesa permessa in *Carrier Strike*). *Carrier at War* non è un gioco per tutti (al contrario di *Harpoon*, un titolo che può catturare immediatamente anche l'attenzione del neofita) ma garantisce ore e ore

## DOODLE BUG

Core Design, Amiga

Se dovessimo scegliere la software house numero uno nel campo dei platform su Amiga non c'è alcun dubbio che il privilegio di un simile onore toccherebbe alla Core Design, casa celebre per i magnifici *Chuck Rock* e *Premiere*: *Doodle Bug* è l'ennesimo tentativo della sopracitata casa di confermare questa leadership.

Il protagonista di *Doodle Bug* è, come avrete forse già capito, un insetto dall'aria assolutamente beota, le cui uniche armi all'inizio del gioco sono delle matite: trandole, queste disegneranno degli oggetti (ombrelli, smart bomb, sordi...) che il nostro protagonista potrà usare nel corso della sua avventura. Un altro valido aiuto per il giocatore è costituito dagli amici di Doodle

Bug che possono fornirgli sottomarini, elicotteri, astronavi e altri mezzi di trasporto per aiutarlo nel suo cammino, cammino che si snoda lungo cinque mondi divisi in venti livelli pieni zeppi di nemici assai vari.

Lo scopo del gioco? Semplice, recuperare la stupenda Lady Bug rapita dalle solite forze del male. Gli elementi per un platform di successo ci sono tutti: grafica fumettosa, look da console, bonus, armi extra... Purtroppo l'intero gioco si arresta su livelli discreti, grafica e sonoro sono buoni, ma non eccezionali. Lo scrolling parallattico è così così, la varietà dei nemici è piuttosto limitata e la giocabilità è ok, ma non superba. In conclusione, un buon platform, ma non così buono come sarebbe stato lecito aspettarsi dalla Core.

**PERGIOCO. PER I RINOCERONTI DEI VIDEOGIOCHI.**



**I PUNTI VENDITA PERGIOCO: a MILANO il negozio è in via San Prospero 1 (Cordusio); a ROMA il negozio è in via Degli Scipioni 109-111; la Vendita per corrispondenza per l' Italia è a MILANO tel. 02 / 874580-874593. Listini aggiornati e gratuiti !**

SCADE IL 15 NOVEMBRE 92

NOVI E MARMI PROTETTI BOND CRYAL SENZA INSCALF. 92.11.01.00.00.00.00

# NON DISPERDERE NELL'AMBIENTE



**SoftMail** ti dà i prodotti originali più pregiati per Amiga e PC: assolutamente d'obbligo per ogni collezionista di rispetto - a prezzi davvero imbattibili. Per usufruire dei fantastici vantaggi SoftMail devi solamente effettuare il

tuo ordine entro il **15 NOVEMBRE**: riceverai ciò che hai scelto in meno che non si dica! Invia subito il buono d'ordine o, meglio ancora, telefona oggi al numero **031-300-174**: l'offerta vale solo fino ad esaurimento delle scorte!

**Aces of the Pacific**  
PC, 386, 486, 5, VGA, HD  
- vero pilota di Falcon 3 scritto  
- platea da applicare sulla tastiera

**79.000**

**Falcon 3 Updater**

- Aggiorna Falcon alla più recente versione disponibile: contiene inoltre **FALCONER**, un potente programma per modificare molte tra le caratteristiche di Falcon 3.  
Da non perdere!

**35.000**

**Indy & the fate of Atlantis (Arcade)**

PC, 512K, VGA, 640x480  
- il miglior gioco d'azione di Indiana Jones con grafica 3D

**65.000**

**Dagger of Amon Ra**

PC, 640x480, VGA, hard disk  
- l'ultimo capolavoro Sierra ambientato in Egitto: grafica e suono mai visti

**79.000**

**Conquest of Camelot**

Amiga, 1mb  
- Alla ricerca del Sacro Graal con i cavalieri della Tavola Rotonda

**59.000**

**Double Double Bill**

Amiga, 1mb  
- Contiene: Wings, TV Sports Football e Basketball, Lords of Rising Sun

**79.000**

**Catalogo SoftMail**

Puoi richiederlo inviando i Lit. 2.000 in francobolli, il tuo indirizzo completo e indicando il tipo di computer che possiedi

**GRATIS CON OGNI ORDINE**



**031-300-174**  
**FAX 031-300-214**

PRONTO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SNC - CASELLA POSTALE 293 - 22100 COMO  
SI, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO
<p>COGNOME E NOME _____</p> <p>INDIRIZZO E N° CIVICO _____</p> <p>CAP, CITTÀ E PROV. _____</p> <p>PREFISSO E N° TELEFONICO _____</p> <p>FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE) _____</p> <p>K • 151/192 _____</p> <p>Spese di spedizione Lit. _____</p> <p>ORDINE MINIMO Lit. 40.000 _____</p> <p>TOTALE Lit. _____</p>		

**FORNITA DI PAGAMENTO PRESELETTA**

☐ Pagherò al postino in contrassegno

☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC

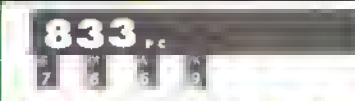
☐ Ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Poste N° 12810222 intestato a LAGO SNC

Addebitata l'importo sulla mia: ☐ Carta di Credito ☐ Carta di Banca ☐ Carta di Credito

N° della Carta di Credito \_\_\_\_\_

Scadenza \_\_\_\_\_





## LOCOMOTION

Kingsoft, Amiga

Dite la verità: non trimplangete mai il divertimento che provate in tenera età smanettando con treni, trenini e scambi vari? Non vi ricordate la soddisfazione nel completare un plastico con tanto di montagne, tunnel, passaggi a livello e illuminazione notturna? E il gusto sadico nel vedere scontrarsi a tutta velocità due convogli carichi di passeggeri? Aaaaah, bei tempi... Fortunatamente la King Soft vi dà ora la possibilità di rivivere quei giorni felici con la prima simulazione al mondo di trenini. A due il veio, un titolo simile era già uscito qualche annetto or sono sul C64, ma adesso anche gli amighisti possono sollazzarsi con questo passatempo.

Sullo schermo che mostra un plastico ferroviario inquadrato dall'alto si muovono un certo numero di

treni: ogni convoglio deve raggiunger e una stazione contrassegnata da una lettera dell'alfabeto. Il vostro compito è quello di gestire gli scambi della rete ferroviaria così che i treni arrivino a destinazione senza scontrarsi fra loro: le motrici infatti non possono fermarsi, ma solo accelerare (premendo un tasto del mouse), ragion per cui le situazioni critiche sono sempre dietro l'angolo. Locomotion è un giochino abbastanza mediocore in quanto a realizzazione e tecnica: ciò nonostante la giocabilità è tale da indurvi seriamente a consigliarvene l'acquisto. Inoltre i livelli sono numerosi e la possibilità di salvare la situazione grazie a una password unita all'editor di tracciati, garantisce una discreta longevità. Provate a dargli un'occhiata: ne potrete rimanere sorpresi.

## MILLENIUM

Emplay, PC (Nuova versione)

Le simulazioni "divine" o, comunque, basate sulla gestione di popolazioni o gruppi di persone (Populous, Sim City, Civilization...) sono la moda di questi ultimi anni: esiste però un gioco, uscito parecchio tempo fa su Amiga che aveva fatto da precursore a questa generazione di "simulatori totali". Millenium.

Il plot di questo gioco è presto spiegato: un gruppo di terrestri è stato costretto ad abbandonare il proprio pianeta a causa dei numerosi sconvolgimenti (terremoti, eruzioni vulcaniche...) che l'hanno reso inabitabile e, a bordo di un gruppo di navi spaziali, ha colonizzato una parte della Luna. Dopo poco tempo però gli terrestri si rendono conto della pochezza di risorse del satellite su cui sono costretti a vivere e decidono di

studiare delle popolazioni per ottenere nuovi pianeti abitabili per creare nuovi insediamenti. Il vostro scopo è quello di curare in tutti gli aspetti la vita di questa colonia decidendo quali invenzioni sviluppare, quanto favorire l'incremento della popolazione, quali risorse sfruttare, curando i trasporti interplanetari... L'obiettivo finale è ovviamente quello di riportare il gruppo sul pianeta nato, ma prima bisogna trovare qualcosa in grado di stabilizzare la crisi terrestre...

Millenium su PC ha mantenuto intatte le caratteristiche che lo rendevano un buon gioco nella versione precedente: la giocabilità è ottima e il divertimento cala solo una volta che si è già vista la scena finale. La grafica è leggermente peggiorata e lo stesso vale per il sonoro, ma sono tutti difetti su cui si può facilmente sovrare.

## SWORD OF HONOUR

Dynafield Systems, Amiga

A un ninja potete fare di tutto: torturarlo, picchiarlo, strappargli le unghie delle mani con le tenaglie, fargli il solletico sotto i piedi... Ma se volete veramente farlo uccidere, dovete fare semplicemente una cosa: mettere in dubbio il suo onore. I ninja infatti sono come i mafiosi (avete presente il classico "nonno d'onore sono, zaaa"?), e non tollerano insolenze nei loro confronti. Questa regola vale anche per il coraggiosissimo protagonista di Sword of Honour: un esperto di arti marziali il cui kharma è stato intaccato da un manipolo di uomini malvagi: così il nostro ninja, dopo aver indossato la sua tunica blu nuvola di panna, s'è armato di coraggio ed è partito alla ricerca dei nemici del suo onore.

Sword of Honour è il classico Gioco di Ruolo ai cado.

"alla Cudash" tanto per intenderci: in pratica bisogna menare un sacco di nemici come in un picchiaduro vero e proprio e, allo stesso tempo, utilizzare nel miglior modo possibile gli oggetti che troverete lungo il vostro cammino o che ottenete parlando con altri personaggi. SOH è decisamente migliore di quanto ci si potrebbe aspettare da un gioco della Dynafield Systems: il ninja ha una buona varietà di mosse a propria disposizione, la grafica è più che accettabile, la musica introduttiva è carina e per un certo lasso di tempo il divertimento non manca mai. Purtroppo dopo qualche partita ci si accorge dei limiti di un gioco troppo monotono e troppo limitato (soprattutto per quanto riguarda l'intelligenza dei nemici) per essere acquistato: peccato, sarà per la prossima volta...

## MATCH OF THE DAY

Zeppelin, Amiga

In Inghilterra esisteva fino all'anno scorso il Match of the Day, la partita della settimana che veniva trasmessa in diretta il sabato pomeriggio. La BBC ha ora perso i diritti della Big League, ma questo non ha distolto la Zeppelin dall'acquisire i diritti della sopracitata trasmissione e di realizzarne una simulazione calistica prettamente tecnico-manageriale.

Match of the Day ha nella presentazione e nella programmazione della squadra, durante la settimana precedente l'incontro, i propri punti di forza: ciò nonostante non offre tutte le possibilità di intervento e di scelta fornite da uno dei migliori giochi di questo genere, The Manager.

Lo schermo principale non è altro che la rappresentazione

di un'agenda: qui si possono operare tutte le scelte che andranno poi a condizionare il risultato del sabato pomeriggio, come l'incontro con il tecnico, con il medico, con i club dei tifosi e, ovviamente, con la squadra. Quando vi aspetta una partita di un certo rilievo potete mandare degli osservatori a spiare la squadra avversaria, così da ricavare consigli utili e non scendere in campo del tutto impreparati. Di ogni partita è possibile scegliere se vedere solo il risultato o bearsi degli highlights con le migliori azioni (l'inquadratura è quella tipica "alla Kick Off"): in ognuno di questi casi comunque non potete effettuare variazioni del vostro undici. Questo è probabilmente il maggior difetto di MOTD, una simulazione appena sufficiente e di molto inferiore e al già citato The Manager.



**VENDITA  
PER CORRISPONDENZA**

# **PADOVA Computer Time PADOVA**

 **VENDITA  
PER CORRISPONDENZA**

## **Computer Amiga**

Amiga 2000 garanzia Commodore 2.0 Ecs	new price	1.100.000
Amiga 3000 25Mhz, Hd 52Mb, 2Mb di memoria	chiedere	
Amiga 500 PLUS Commodore+joystick	new price	650.000

## **Monitor**

Commodore 1084s-new	450.000
Commodore 1950 multisync (1960)	new price 700.000
Nec 3fg 15" multisync 1024x768	new price 1.050.000
Nec 4fg 16" multisync 1024x768	new price 1.600.000
Nec 5fg 20" multisync 1280x768	new price 2.800.000

## **Expansioni Amiga**

Expansione Amiga 500 512kb	new price 58.000
Expansione Amiga 500 512kb+clock	new price 72.000
Expansione Amiga 500 1,5Mb+clock	180.000
Expansione Amiga 500 1,5Mb	170.000
Expansione Amiga 500 Plus 1mb	99.000

## **Hard Disk Amiga**

Hard disk 52Mb Quantum 11/15ms-slim	430.000
Hard disk 105Mb Quantum 11/15ms-slim	750.000
Hard disk 120Mb Quantum 7 ms	800.000
Hard disk 210Mb Quantum 11/15ms	1.300.000
Hard disk 240Mb Quantum 7 ms	1.350.000
Hard disk Ricoh removibile+cartuccia 50Mb	1.300.000
Hard disk 45Mb Fujitsu	new 390.000
Hard disk 105Mb Fujitsu	new 650.000
Hard disk 135Mb Fujitsu	new 750.000
Hard disk 180 Mb Fujitsu	new 1.000.000
Hard disk 330 Mb Fujitsu 7M/S * Professional	new 1.900.000

## **Periferiche Amiga**

Digitalizzatore Videon III+Photon paint	new price 500.000
Digitalizzatore Vidi in tempo reale 320x200	320.000
Genlock ratoc	280.000
Genlock Vhs Electronic design	750.000
Genlock S Vhs Electronic design	990.000
Hand scanner Allscan 400dpi, 256 toni	new price 385.000
Interfaccia midi autoriale per Amiga	new price 45000
Emulatore Ms-dos Aionce Plus 16mhz +512Kb	445.000
Adattatore Aionce normale per Amiga 2000	120.000
Drive esterno passante con interruttore	new price 120.000
Kickstart 1.3 per Amiga 500 plus selezione/mouse	59.000
Kickstart 2.0 per Amiga 500/2000 1.3	89.000
Devilator mouse/joystick	26.000
Boot dfl (per selezionare boot di partenza)	18.000
Interfaccia 4 giocatori	20.000
Action replay III A500	new price 160.000
Scheda antiflicker A2000 Commodore	new 420.000
Schermo antiradiazione cristallo Diaspron	new 120.000
DCTV versione Pal	chiedere

## **Pc-compatibili**

PC 286 16/21 HD45Mb Fujitsu 1Mb	900.000
PC 386SX 25 HD45Mb Fujitsu 2Mb	1.167.000
PC 386DX 33 64c. HD45Mb Fujitsu 4Mb	1.567.000
PC 386DX 40 64c. HD45Mb Fujitsu 4Mb	1.690.000
PC 486DX 33 128c. HD45Mb Fujitsu 4Mb	2.130.000
PC 486DX 33 128c. HD45Mb Fujitsu 4Mb	2.630.000

differenza Minitor con led	+ 50.000
" Tower con led	+ 120.000
" 1Mb aggiuntivo 44256	+ 70.000
" 2Mb aggiuntivi simm	+ 130.000
" drive aggiuntivo 5" 1/4 Teac	+ 99.000
" Vga 1Mb 1024x768/256	+ 100.000
" Vga 1Mb 1024x768 32000 colori	+ 200.000
" Hard disk 105Mb Fujitsu	+ 270.000
" Hard disk 120Mb Quantum 7ms	+ 400.000
" Hard disk 240Mb Quantum 7ms	+ 980.000
" Hard disk 330Mb Fujitsu 7ms	+ 1.500.000
" Monitor Vga monocromatico	+ 200.000
" Monitor Vga Colore 1024x768	+ 450.000

Configurazione base: Desktop con led, 1 drive 3.5 1.44Mb, vga 256kb tastiera estesa, hard disk Fujitsu 45Mb, memoria 1mb/2mb/3mb/4mb/8mb e 486/2 seriali e 1 printer, controller 2 floppy e 2 Hd  
I computer sono assemblati e testati. Il Dos 5.0 e mouse sono comprese la garanzia e della durata di un anno dalla data di spedizione

Soundblaster 2.0	+ 270.000
Soundblaster professional	+ 350.000
Video III per Pc	+ 600.000

## **Griff Valley Production**

Expansione 0/8mb per A2000	
Hard card + 52Mb Quantum A500	
Hard card + 52Mb Quantum A2000	
Hard card + 120Mb Quantum A2000	
Hard card + 240Mb A2000/500	
Hd Syquest 44Mb removibile + cartuccia e controller	
Cartuccia 44Mb per syquest	
Hd Syquest 88Mb removibile + cartuccia e controller	
Cartuccia 88Mb per syquest	
Cabinet porta Hd esterno doppio scomparto alimentato	
Acceleratrice G-FORCE 68030 A2000 25mhz 1mb	
" G-FORCE 68030 A2000 40mhz 4mb	
" G-FORCE 68030 A2000 50mhz 4mb	
" 68040 A3000	
Impact Vision 24 A3000/2000PAL, Genlock, Video pip	
Frame grabber 1/25secendo, Antiflicker, 16.000.000 colori	
software a corredo: Macropaint, Caligari pro., Scala	
Emulatore Ms/Dos 286 16Mhz (esterna Hd)	
Digitalizzatore audio Sound Sbl	
"Prezzi listino Gvp POINT autorizzato"	

**TELEFONARE**

## **Stampanti**

Star Lc20 9Aghi con toni residenti	310.000
Star Lc200 24Aghi a colori	710.000
Fujitsu 900 24Aghi	580.000
Fujitsu 1100 24Aghi	680.000
Fujitsu 1200 24Aghi	950.000
Fujitsu B200 getto d'inchiostro	950.000
Kii colore per Fujitsu 1100/1200	99.000
Stampante laser OKI	2.000.000

**Richiedete il nostro listino completo !!!**
 **VENDITA COMPUTER PER CORRISPONDENZA  
COMPUTER TIME S.N.C.**
**VIA PROVVIDENZA 43**
**35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)**
**TEL.049/8976756 FAX 049/8976414**
**SHOW ROOM PC/MSDOS E GVP**
**TELEFONARE PER APPUNTAMENTO**
**LINEA TELEFONICA GVP DEDICATA 049/8976787**

CONDIZIONI DI VENDITA: TUTTI I PREZZI SONO COMPRESIVI D'IVA  
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO

**Novita!!cavo Vga/scart per collegamento Tv**
**Siamo presenti con le nostre offerte alla  
pagina**
**\*59134#**
**del VIDEOTEL**
**Il servizio e' gratuito**

# **GVP POINT**

**RIVENDITORE AUTORIZZATO**

AMIGA  
CG4

CADARIO

© 1992 IDEA

# Dribbling



NELLA CONFEZIONE UN OPUSCOLO  
SULLA STORIA DEL CAMPIONATO ITALIANO  
DAL 1898 AD OGGI!!!



**CONQUISTA LO SCUDETTO DEL CAMPIONATO DI  
CALCIO 1992-93 CON LA TUA SQUADRA DEL CUORE!**

- ▲ TUTTE LE SQUADRE E I GIOCATORI DI VANTAGGIO
- ▲ POSSIBILITÀ DI SCEGLIERE L'INTERO CAMPIONATO DI CALCIO IN UNO DEI CINQUE INCONTRI SIMULATI
- ▲ SULLA ZONA DELLE FANTASIE DEL GOLF DELLA MIA SQUADRA
- ▲ L'INTERO CAMPIONATO ITALIANO DI CALCIO 1992-93 CON LA TUA SQUADRA DEL CUORE
- ▲ A GIANFRANCO LAZZARI, PER IL GOLF DELLA MIA SQUADRA
- ▲ GIOCHI A GOLF
- ▲ DISCOSTO SU UN GOLF A SPORTELLI
- ▲ INFINITI GOLF A SPORTELLI
- ▲ DIZIONARI DI GOLF E DI GOLF A SPORTELLI

**LEADER**  
CONQUISTARE IL CAMPIONATO



# TNT Tricks 'n' Tactics

Questo mese Paolo Paglianti ha preparato la soluzione del mitico **Ultima VII** per aiutare gli avatar dispersi in Britannia e le mappe di **Eye of Beholder II**. Per chiudere felicemente i TNT di ottobre, abbiamo inserito uno "speciale" su **Gran Prix**

## ULTIMA VII

Scrivere la soluzione completa di questo capolavoro informatico è praticamente impossibile, e in ogni caso non sarebbero bastate tutte le pagine di Kappa. Ho preferito scrivere una guida che permetta al giocatore di risolvere tutti i "casi" che incontrerà lungo la strada verso il Black Gate, lasciando alla sua iniziativa (e al suo divertimento...) l'esplorazione dei numerosi dungeon (peraltro non particolarmente difficili). Non aspettatevi dunque un'accurata descrizione di Britannia, ma una valida guida per risolvere *Ultima VII*.

Vorrei inoltre segnalare la presenza di numerosi "bug" nella nostra versione di *Ultima VII*, in modo da avvertire eventuali nuovi giocatori del pericolo che li aspetta; i bug più frequenti sono due: il gioco si piantava quando mettevo a nanna il Party, oppure, sempre dormendo, sparivano alcune chiavi. Inoltre, dopo alcuni combattimenti particolarmente impegnativi, l'inventario dei miei personaggi era rimescolato, e a volte perdevano la spada, o, peggio, la sacca. State dunque attenti a non salvare se perdetevi oggetti importanti.

Un'ultima considerazione: alla Origin hanno modificato la lista degli incantesimi che potrete lanciare e, probabilmente, avrete scoperto che alcune magic nel gioco non corrispondono al manuale, e viceversa. Non preoccupatevi, perché gli unici incantesimi strettamente necessari per completare l'avventura sono Unlock Magic.

### TRINISC

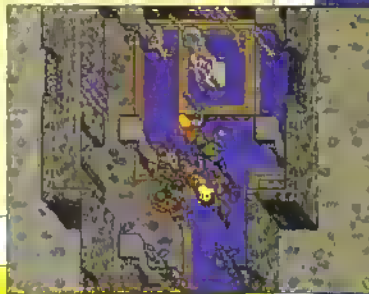
Nella recensione abbiamo già spiegato come uscire dalla città; comunque riassumiamo brevemente quello che bisogna fare per i ritardatari. Prendete la chiave vicino al cadavere di Christopher, parlate con Spark, il figlio della vittima, fatelo entrare nei ranghi del vostro gruppo e utilizzate la chiave per aprire il forziere del padre. Quindi parlate con la guardia ricoverata dall'Healer e fate una capatina dal venditore di navi, che vi darà qualche altra notizia sulla "Crown Jewel", la barca con cui si spostano gli assassini. Hook e il suo compagno gargoyle. Scoprirete che oltre ai due sospetti, altre due persone della Fellowship hanno lasciato di recente la città. Parlate, infine, con il sindaco per ricevere la ricompensa e la password per uscire da Trinsic.

### BRITAIN E LORD BRITISH

Appena arrivate a Britain, dirigetevi verso il Castello di Lord British. Parlando con il monarca, scoprirete che nella torre di NW si trovano un bel po' di oggetti riservati al vostro party. Prendete la chiave (si trova in un mobiletto dello studio di Lord British), salite e prendete tutto l'armamentario. Tra le altre cose troverete lo Spell Book, indispensabile per lanciare gli incantesimi. Girando per il Castello, incontrerete un membro del Concilio, che vi chiederà di portare un documento a Cove (tanto siete già per strada...).

Quindi uscite dal castello, andate da Batlin e chiedetegli di entrare nella Fellowship. Riceverete un pacco sigillato da portare alla sede di Minoc (non apritelo - se vi interessa, state portando dei piani importantissimi per la Fellowship!).

Prima di andare a Minoc, passate per Cove e consegnate il documento al sindaco, quindi visitate il mago Rndyom che, come gli altri maghi del regno, è mezzo rimbambito. Tra parentesi, nel giardino vicino alla Shrine della Compagnione troverete la vostra "promessa sposa".



### VERSO BRITAIN

Passerete per forza attraverso Paws, una povera cittadina sconvolta da un misterioso ladro, che ha fatto sparire delle fiale del Silver Snake Venom. Gironzolando e interrogando i cittadini di Paws, scoprirete che è stato il figlio di Feridwyn, Garrit, e che le ha nascoste nel baule vicino al suo letto. Tornate da Morfin, che ha la chiave del baule, e prendete le fiale che troverete (infatti, vendendole all'alchimista di Lord British riceverete 50 monete per fiala). Morfin ha un'armeria ben fornita: per entrare dovrete prendere la chiave vicino al secchio, andare in casa sua, aprire il baule e prendere una seconda chiave che apre la porta dell'armeria.

Come considerazione generale, pensateci due volte prima di "prendere in prestito" qualcosa, perché, oltre a correre il rischio di essere scoperti e finire nelle prigioni di Yew, alcuni dei vostri compagni potrebbero decidere di lasciare il party.





THIS IS A DREAM

## MINOC

Arrivati alla città dei fabbri, scoprirete che le vittime del misterioso quartetto sono salite a quattro: due gitani sono stati squartati come il povero Christopher. Vicino alle vittime potrete trovare un coltello molto strano, che dovrete raccogliere per future indagini. Consegnate il pacco a Elynor, il capo della sczione di Minoc della Fellowship.

Se avete voglia e tempo, cercate i piani della nave di Owen e consegnateli a Julia per mandare a monte il progetto della sua statua. D'altra parte Owen è responsabile di almeno tre naufragi, quindi niente pietà!

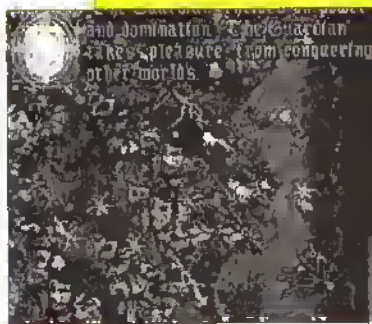
Fatevi leggere la mano dalla zingara per scoprire cose molto interessanti: a questo punto potrete scegliere che strada seguire: cercare di mettere il sale sulla coda a Elizabeth e Abraham, la coppia della Fellowship sempre presente al momento degli omicidi (e scoprire dopo aver girato mezzo continente che sono inafferrabili) o seguire le indicazioni della zingara e cercare di contattare il TimeLord. Io, personalmente, ho segnato (per fortuna!) questa seconda strada...

## LE WISP

Andate alla Empath Abbey, e parlate con il monaco erborista. Vi dirà che le Wisp possono essere contattate solo dagli Emp, una razza di ominidi che vivono sulle piante, in completa simbiosi con la natura. Per poter avvicinare questi ultimi, però, dovrete portarvi dietro un po' di miele, che si trova solo nella caverna delle api. Il monaco vi darà anche una bomba fumogena che vi consente di scappare senza essete beccati dalle api, ma a mio avviso vi conviene entrare da soli (dite agli altri membri del gruppo di aspettarvi fuori dalla cava) con un anello di invisibilità (ne troverete uno in una cassa di uva nella Empath Abbey).

Preso il miele, dovrete attraversare il bosco da una parte all'altra, e troverete, vicino a degli alberi bianchi-argento (che si chiamano Silver Leaf) tre Emp: parlando con il loro capo (anzi, capi), scoprirete che per ottenere il loro aiuto dovrete andare dal falegname di Yew e chiederli di smettere di tagliare i Silver Leaf (firmando un documento). Tornate dagli Emp e, anche se non entreranno nel gruppo, vi daranno un fischietto con cui potrete contattare le Wisp.

Ritrasversate la foresta e, prima o poi, troverete una Wisp. Usate il fischietto e potrete comunicare. La Wisp (infatti non esistono singole Wisp, ma un immenso organismo diviso in cellule indipendenti) vi chiederà di portargli il notebook di Alagner, uno studioso di New Magincia.



## NEW MAGINCIA

Arrivati a New Magincia, scoprirete che sono appena sbarcati tre pirati provenienti dal Buccaneer's Den. Il loro capo ha rubato un pendaglio che Henry avrebbe dovuto regalare alla sua fidanzata come pegno d'amore, ma che poi lo ha perso nella locanda.

Chiedendo e interrogando, scoprirete che il pendaglio è finito nella mani della moglie del locandiere, che è poi il sindaco di New Magincia (la moglie, non il locandiere!). Parlando ai pirati, che vi chiedono un passaggio per il Buccaneer's Den, prima o poi scoppierà una rissa, e potrete menare un po' le mani (non sono pericolosi come dicono).

Andate quindi da Alagner, che vi chiederà, in cambio del suo Notebook (che comunque è da considerarsi in prestito e deve essere riportato indietro) di parlare con lo spirito del "Tortured One" di Skara Brae. Prendete armi e bagagli e andate nella città dei Ranger.

## SKARA BRAE

...Non prima di aver imparato lo spell Seance (ve lo possono insegnare Mariah, Nicodemus e Rudyom). A causa degli scogli, non potete arrivare direttamente su Skara Brae, ma dovrete pagare il traghetto. Utilizzate lo spell Seance e potrete parlare con quella specie di Caronte che si trova di rimpetto a Skara Brae.

Arrivati sull'isola della Spiritualità (che ora è abitata solo da spinti...) dovrete parlare subito con Mordra e Quenton (ve lo ricordate? Era stato assassinato al tempo di Ultima VI...). Scoprirete che per poter avere la risposta al dilemma postovi da Alagner, dovrete distruggere il Liche che si è impossessato dell'isola. Per prima cosa prendete le tre pozioni (rossa, nera e multicolore) che si trovano nella capanna di Mordra.

Andate nel laboratorio di Caine (che è stato soprannominato "Tortured One"), collegatevi alle tre bocche della sfera di cristallo, attaccandole anche una ampolla vuota e azionate il fornello. Otterrete una potentissima pozione. Andate quindi dal fabbro, prendete il carillon e andate nel castello del Liche.

Dentro incontrerete la moglie del fabbro, che crede di vivere ancora e di essere la signora del castello. Suonando il carillon la sveglierete per qualche secondo, e vi darà un anello da consegnare al marito. Tornate quindi dal fabbro che, ricevuto l'anello, cercherà di aiutarvi. Andate nel cimitero e prendete una sbarra di ferro, portategliela e avrete la Soul Cage. Recatevi poi nel castello e entrate nella stanza del Pozzo delle Anime (non sapete come fare? Anche io ci ho perso una notte! Le due mura laterali della stanza del Pozzo sono illusori e potete passarci all'indietro).

Quindi aspettate che il Liche (verso mezzanotte) si sdrai sul letto di pietra, circondato da tutti gli spiriti di Skara Brae e ingabbiato con la Soul Cage; versateci sopra la pozione creata prima e avrete liberato Skara Brae dal Liche malefico. Ma non è finita qui! Prima di tutto dovrete far ricongiungere il fabbro con la moglie: quindi parlate con lei e ditele di aggiungersi al vostro gruppo, e portatela nel negozio del fabbro.

Poi dovrete trovare un candidato al suicidio spirituale. Parlate prima con il sindaco, e poi con tutti (ma proprio tutti!) gli abitanti, chiedendogli di sacrificarsi per il bene comune. Nessuno ce la sentirà, quindi dovrete tornare dal sindaco, che solo allora accetterà. Fateci entrare nel vostro gruppo, portatelo al Pozzo delle Anime e avrete finito anche qui. Prima di lasciare la città, andate da Caine, che solo ora risponderà al quesito di Alagner.

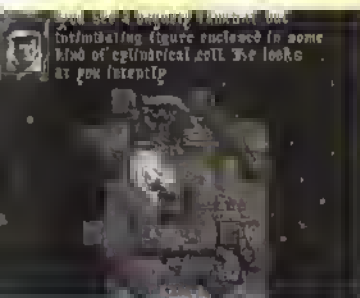


## IL TIME LORD

Ok, bella battuta! Tutto questo lavoro per scoprire che neanche lo spirito del "Tortured One" sa rispondermi! Tornate da Alagner, che, comunque soddisfatto del vostro lavoro, vi consegnerà la chiave del deposito, l'enigmatica costruzione un po' più a sud della sua abitazione.

Il deposito è pieno di teletrasporti, muri illusori e piattaforme di trasporto, quindi armatevi di pazienza e esploratelo con calma (troverete anche un arco magico e una cinquantina di frecce particolari). Arrivati nella stanza principale, scoprirete che non c'è la scala per arrivare al piano sopraelevato. Dovrete quindi costruirla con le casse di legno, prima per poter salire sul tavolo sotto la porta, e poi per raggiungere la porta dal tavolo. Uno dei libri posti sul ripiano della stanza sopraelevata è il famoso Notebook.

Prendete tutto quello che vi serve e poi tornate dalle Wisp. In cambio delle informazioni del Notebook (che vi conviene leggere, visto che denuncia le irregolarità della Fellowship) vi diranno che per contattare il Time Lord dovreste utilizzare la Orb of the Moon posizionandola a NW della vostra posizione. Arriverete infatti alla Shrine della Spiritualità, dove il Time Lord è bloccato dal primo Generatore del Guardian. Vi consiglierà di dare un'occhiata nel dungeon Despise, a W di Britannia. Tra parentesi, se tornerete da Alaguer per riconsegnarvi il notebook, scoprirete che è stato eliminato da Hook & C.



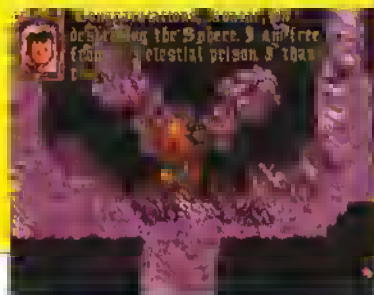
## IL PRIMO GENERATORE: LA SFERA

Per raggiungerlo, dovrete fare il giro esterno del Serpent's Spine, la catena di monti che racchiude la capitale del continente. All'interno del Dungeon ci sono molti teletrasporti invisibili e una trappola che lancia delle Fireball agli avventurieri troppo avventati.

In questo Dungeon, si trova anche l'abitazione di un mago veramente potente: vi conviene attaccare le sue guardie per poter trovare come bottino quattro spade magiche e un paio di armature magiche.

Raggiunto il primo Generatore scoprirete che è difeso da un Moon Gate. Per poterlo superare, avrete bisogno dell'Hour Glass di Nicodemus - leggete più avanti per scoprire come ottenerlo, e tornate qui solo quando lo avrete.

Quando supererete anche quest'ultima barriera, entrerete nella Stanza del Generatore: civate due volte sulla grande Sfera al centro e vi ritroverete sospesi nell'Etere. Per risolvere l'enigma dei MoonGate, dovrete attraversarli in quest'ordine: Rosso, Blu, Blu e Rosso. Quando avrete distrutto il generatore, ricordatevi di prendere la Sfera Nera.



## IL RISVEGLIO DI PENUMBRA

Fate un salto dal Timelord, che vi consiglierà di parlare con Nicodemus, l'inventore dell'Hour Glass, la magica clessidra in grado di controllare i MoonGate. Quindi dirigetevi verso Yew e, nell'abitazione a sud della scacchiera troverete Nicodemus, che come gli altri maghi ha dato i numeri.

Intattava riuscirà a darvi notizie confuse sull'Hour Glass: ha perso la sua carica magica, ma forse, riportandoghele, potrà ripristinarlo. Dov'è? Beh, se avete esplorato bene Paws, vi ricorderete di una signora che vende oggetti antichi e stramberie varie a poco prezzo...

Tornati felici e contenti dal negozio di Beverlea, scoprirete che Nicodemus non solo non si ricorda di voi, ma vi crede dei ladri. Tornate quindi dal TimeLord che, preoccupato per la salute dei maghi di Britannia, vi spedisce da Penumbra, una maga che si è addormentata

200 anni fa e che può essere svegliata solo dall'Avatar (accidenti, peccato che sono già quasi sposato!).

Andate quindi a MoonGlow, portandovi dietro un martello, un anello d'oro, un pick-lock, un rocchetto di filo e un po' d'oro (monete o pepite). Andate davanti alla porta della casa di Penumbra, dove c'è un cartello che dice "Hammer to Enter" e appoggiate per terra questi oggetti, seguendo l'ordine dell'elenco.

Potrete così entrare e svegliare (con una pozione arancione) Penumbra, che, dormendo da 200 anni, non ha perso

i poteri magici come gli altri maghi. Tuttavia dovrete schermare la sua abitazione con della Black Rock. Dovrete quindi andare a cercare almeno 4 pezzi del magico materiale (si trova nelle mine di Vesper o di Minoc, oppure ne troverete qualche blocco in casa di Rudyom, a Cove) e posizionarli sui quattro piedistalli intorno al letto di Penumbra, prima di poterle parlare.

Felice del vostro aiuto, vi dirà di esplorare il Dungeon Deceit (è sull'isola a nord di MoonGlow). Per poter superare la barriera Eteera che difende il secondo generatore, dovrete prima portarle l'Ethereal Ring, un tempo in possesso di Draxinusom, il leader dei Gargoyle.





TNT

## TERFIN

Andate quindi nella città dei Gargoyle, dove incontrerete vecchi amici e nuovi nemici. Scoprirete subito che l'Ethereal Ring è stato venduto dal Re dei Gargoyle a un mezzo marto di nome Martingo, che vive sull'isola di nome Spektran. Prima di partire, cercate di riportare la pace a Terfin: infatti la Fellowship ha dei seguaci pure qui, che stanno cercando di minare la fede nelle tre virtù Gargoyle.

E non solo in senso figurato, visto che, parlando con Quaveen, il sacerdote della Singolarità, saprete che Runeb, il "secondo" della Fellowship ha strane idee su come risolvere i problemi di fede. Una rapida perquisizione della casa di Sarpling vi consentirà di scoprire che Runeb è pure dinamitaro. Tornate dal bombarolo e parlatelo: appena mette mano alla spada, fatelo a fettine e potrete partire verso Spektran.

Arrivati sull'isoletta, entrate nel castello di Martingo (basta mettersi davanti alla paratia di ferro per poter entrare), passate per la stanza del Sultano (lo dicevo che era mezzo matto!) e entrate nella stanza a nord. L'Aipia di pietra si animerà per darvi il benvenuto, ma non dovrebbe costituire un grande problema.

Vi conviene però entrare dalla stanza di Martingo, e non dalla porta centrale, perché quest'ultima potrebbe lasciare fuori qualcuno dei vostri e indebolire il gruppo

prima del combattimento. Una volta uccisa l'Aipia, avrete la chiave per accedere alla Vault e prendere l'Ethereal Ring.

## I MISTERI DI AMBROSIA

Distruggendo i primi due Generatori, libererete il Time Lord dalla sua prigionia e i maghi di Britannia dal rinbambimento, ma allo stesso tempo distruggerete tutti i Moon Gate Blu e Rossi, quindi per viaggiare istantaneamente potrete contare soltanto sugli incantesimi Mark e Recall.

Inoltre, per coniare il vostro potente alleato,

dovrete utilizzare l'Hour Glass stesso. Dovrete ora distruggere il Terzo Generatore, ma per potervi avvicinare, avrete bisogno della protezione della Caddelite, un metallo meteorico, che si trova solo al centro dell'isoletta Ambrosia, che è esattamente sotto alla rosa dei venti (quel cerchio con le punte e i punti cardinali a nord est di Britannia) della vostra mappa.

Li si trova un Dungeon abbastanza pericoloso a causa di due Liche, in fondo al quale troverete le pepite di Caddelite. Tuttavia dovrete prima eliminare l'Hydra posta a guardia del prezioso materiale, e scoprire (per vostra fortuna avete questa soluzione) ma in sono diventato matto prima di trovare il pulsante) che nel muro a nord del lido dell'Hydra, c'è una porta nascosta.

Prendete otto pezzi di Caddelite (un pezzo per ogni componente del vostro party) e andate dal fabbro di Minoc per farvi costruire altrettanti elmi di Caddelite. Indossateli e andate sull'isola della Fellowship, dove troverete il Terzo Generatore.



## IL SECONDO GENERATORE: IL TETRAEDONO

Tornate quindi da Penumbra e chiedetele di incantarvi l'Anello. Andate poi verso il Dungeon Decel, entrate ed esploratelo. Troverete, al suo interno, due avventurieri, che stanno cercando di vendicare il padre, e la loro "pieda", un Ciclope di nome Iskander che, come scoprirete più avanti, è del tutto innocente.

Nel Dungeon ci sono un paio di muni illusori, che potrete scoprire con un po' di "testate", e una stanza abitata da due diaghi: se non cercate guai, evitatela, visto che è del tutto accessoria. Arriverete infine nella stanza del Generatore: mettetevi l'Anello, lasciate il resto del Party fuori dalla porta e entrate nel Secondo Generatore. Qui non ci sono rompicapi da risolvere, ma solo un Elementale grande come una casa da distruggere (vi consiglio di usare una Glass Sword).

Distrutto il secondo Generatore, prendete il piccolo Tetraedono e uscite. D'ora in poi i maghi, compresa la nutica Mariah, riacquisteranno le loro capacità intellettive. Infatti Nicodemus potrà incantarvi l'Hour Glass, e voi potrete entrare nel Primo Generatore.



## IL TERZO GENERATORE: IL CUBO

Per entrare nel Meditation Retreat in teoria dovrete far parte della Fellowship, ma basta atterrare con il Tappeto volante...

Comunque entrate nel Dungeon, e dirigetevi verso la stanza del Generatore. Troverete solo una guardia, biale, ad ostacolarvi, ma vi garantisce che venne a capo del diabolico

marcangevno che difende la Sfera è stato un vero calvano! Vi dico soltanto che vi conviene fare una mappa della terza stanza Eterea e segnarvi i ponti e le posizioni che li fanno apparire e sparire.

Finito? Bene! Prendete il Cubo e andate al Buccanieri's Den.





## BUCCANEER'S DEN

Il Cubo è importante perché costringe un qualsiasi interlocutore a dirvi la verità: se per esempio tornate da Batlin dopo aver ottenuto il Cubo, lo vedrete sparire nel nulla pur di non essere forzato a rivelarvi qualcosa.

Invece, a Buccaneer's Den, scoprirete molte cose utili: Danag, il capo della Fellowship, vi rivelerà particolari molto interessanti su Hook, Elizabeth e Abraham e su un "Progetto Speciale", che, come avrete ormai capito, consiste nel far entrare nella dimensione di Britannia il Guardian, attraverso il Black Gate, l'unico Moon Gate ancora attivo.

Andate nella House of Games, dove, parlando con Sintag, otterrete la chiave per entrare nel Dungeon dell'isola, dove si trova il nascondiglio di Hook e le stanze di tortura della Fellowship. Altro che fratellanza universale, BlackThorn era più democratico e aperto!

Nella stanza di Hook troverete la chiave per superare il cancello dell'Avatar Isle e un paio di indizi, tra cui una lista degli omicidi compiuti da Hook e dal suo degno compagno Forskis. Gli unici due nomi che mancano alla lista sono quello di Lord British e il vostro!



## L'ISOLA DELL'AVATAR

Prima di dirigervi verso l'isola dell'Avatar, e di entrare nell'ex-Stygian Abyss, assicuratevi di avere la Wand di Rudyum (si trova a casa sua a Cove) e una buona scorta di incantesimi e reagenti. Approdate quindi da Sud. Superate il cancello utilizzando la chiave trovata nel nascondiglio di Hook e entrate nel Dungeon, che è sicuramente il più difficile e pericoloso di tutta la vostra avventura.

Purtroppo non possiamo fornirvi di una mappa completa, per le solite ragioni di spazio: però cercherò di descrivervi brevemente gli ostacoli che incontrerete.

Prima di tutto dovrete visitare le tre celle, in special modo quella con il cadavere della donna. Troverete infatti una chiave necessaria per proseguire. Per uscire, spostate il barile e azionate la leva, quindi passate per il muro illusorio a sud.

Andando verso est troverete una serie di stanze piene di leve. Invece di diventare matti per capire la combinazione giusta, basta utilizzare lo spell Telekinesis su qualche leva per aprire la porta a nord. Proseguendo in questa direzione, troverete due porte che vanno aperte con le vicine leve e che si richiudono appena le superate.

Ad attendervi troverete un drago, che va eliminato per poter proseguire. Visto che il tesoro del drago è davvero prezioso, suggerisco di Markare la posizione, tornare in Britain con un Recall o con lo spell Help e darvi allo shopping per aumentare il vostro allenamento (train) o per comprare reagenti o spell vari.

Tornando al nostro Dungeon, andate ancora verso nord, e dovrete ritrovarvi sulle sponde di un laghetto sotterraneo. Eliminate i tentacoli che incontrate e azionate la leva a ovest con uno spell Telekinesis, senza entrare nel corridoio.

Quindi tornate indietro fino alla stanza delle leve, e andate verso sud. Dovrete superare una stanza controllata da due Gargoyle e poi arriverete vicino ad un pozzo. Azionate la leva e fate il giro, in modo da poter prendere la chiave posta sopra il pozzo, quindi continuate verso sud.

Arriverete ad una porta, che potrete aprire con la precedente chiave; proseguite e, eliminata una guardia troppo zelante (ha un'armatura magica!), salite sul teletrasportatore (ricordatevi che quelli verdi segnano la pazienza e quelli rossi l'arrivo).

Arriverete a Nord del laghetto. Continuate verso nord, e, superata una stanza piena di fedeli della Fellowship (per aprire le porte dovrete sollevare il medaglione) e un paio di Liche (mi raccomando di salvare praticamente ad ogni stanza), arriverete ad un altro teletrasportatore.

Saliteci sopra e proseguite verso nord, superando Scheletri e amenità del genere. Salite sul terzo Teletrasportatore, e vi ritroverete in una stanzetta con due altri teletrasportatori (si poteva arrivare qui con una strada più corta ma sicuramente più impegnativa, passando per un labirinto invisibile, che si trova tra questa stanza e quella piena di fedeli). Salite sul teletrasportatore di sinistra e arriverete a ovest di una stanza con un trono al centro.

Bèh, anche il trono è un teletrasportatore, e ci sono altre tre stanze simili a questa, quindi non vi accorgete di essere teletrasportati perché riapparirete in stanze uguali. Vicino alla seconda stanza troverete l'abitazione di un mago (vi conviene attaccarlo mentre dorme) in cui si trova un Magic Book con un sacco di spell d'attacco.

Nella terza, invece, prima di salire sul trono dovrete attraversare un muro illusorio a nord-est, seguire il corridoio e sedervi sul trono della Virtù. Quindi tornare indietro e sedervi sul trono al centro della stanza. Nella quarta e ultima stanza dovrete attraversare un altro muro illusorio verso nord-ovest, dietro cui si trova il teletrasportatore per la stanza dove si trovano Hook, Forskis, Abraham, Elizabeth e Batlin, tutti desiderosi di aggiungere il vostro nome alla lista degli assassinati.

Eliminateli (il più pericoloso di tutti è Hook, e non preoccupatevi se sparisce Batlin, perché riesce sempre a scappare) e posizionate la Sfera, il Tetraedono e il Cubo intorno al Black Gate, quindi colpitelo con la Wand di Rudyum. E avrete finito Ultima VII!

Spero che questa guida, scoperta e redatta da Paolo Paglianti, con il contributo "telefonico" di molti lettori, vi sia stata utile per concludere Ultima VII - The Black Gate. Preparate quindi l'hard disk e il dizionario per il seguito di questa stupefacente avventura, Ultima VII Part II - The Serpent's Isle... ma questa è un'altra soluzione!



## I MAGHI DI BRITANNIA

Ci sono solo cinque maghi che possono vendervi gli spell, e sono:

- Nystul, del Castello di Loid British
- Wis-Sur, di Vesper
- Nicodemus, di Yew
- Mariah, di MoonGlow
- Rudyom, di Cove.



## I COMPAGNI DI VIAGGIO

Durante le vostre peregrinazioni, troverete dieci persone desiderose di unirsi al vostro party:

- Iolo e Spark, di Trinsic
- Shamino e Senti, di Britain
- Jaana, di Cove
- Dupre, di Ithelom
- Julia, di Minoc
- Tseramed, di Yew
- Katrina, di New Magincia



## GLI ALTRI DUNGEON

Ci sono altri Dungeon oltre ai pochi citati nella soluzione:

- Cave di Terfin, con entrata a est della città Cargyle
- Miniere di Vesper, con entrata a nord della città
- Grotta di Serpent's Hold, con entrata verso la costa sud (raggiungibile solo in nave).
- Le tre Miniere di Minoc, con le entrate a nord, a est e dall'altro lato delle montagne a est della città
- Segrete di Buccaneer's Den, con due entrate, una nella House of Games e l'altra nei Baths.
- La Caverna dei Ciclopi, a nord di Cove
- Covetous, a sud di Minoc
- Destard, a nord ovest di Trinsic
- Deceit, su un'isola a Nord di MoonGlow
- Le prigioni di Whong a nord delle paludi tra Britannia e Cove
- Gli Spirit Tunnels, a ovest di Paws (bisogna entrare da nord)
- Despise, diviso in due parti: le gallerie nord, accessibili da un'entrata su uno opposto delle montagne, dove si trova il Primo Generatore, in cui potrete entrare costeggiando il fiume che forma un laghetto nelle montagne a ovest di Britannia



## ALTRE LOCAZIONI MISTERIOSE E OGGETTI IMPORTANTI

La soluzione descrive sì e no due terzi del gioco e l'esplorazione del resto è affidata al divertimento dei lettori: diamo solo qualche segnalazione per indirizzare sulla giusta strada:

- Il tappeto volante: è il mezzo migliore per viaggiare per Britannia, e vi può condurre praticamente dovunque, inoltre, è gratis! Si trova all'entrata del Dungeon Despise, zona ovest.
- Come fare soldi: fate un saltino alla House of Games di Buccaneer's Den e giocate alla corsa dei topi. Posizionate i vostri soldi su uno dei topi e cliccate sulla pista per far iniziare il gioco. Se vedete che il vostro topo sta perdendo, cliccate di nuovo e la corsa rinizierà senza farvi perdere un centesimo. Ripetete a volontà!
- Ad Ambrosia, al centro del laghetto interno, si trova una torre chiusa da una porta magica. Non si può entrare perché in questa parte dell'isola non funziona nessuna magia. Inoltre, nelle montagne a sud est, si trova un mago alla prese con dei ladri. Dopo lo scontro, scoprirete che a sud dell'accampamento del mago c'è un pezzo di roccia illusoria, dietro cui si cela una stanza di tortura, chiusa però da una serie di campi di forza, che non possono essere eliminati per lo stesso motivo. Bug o mistero?
- Nelle paludi tra Britain e Cove, c'è l'ex abitazione di un mago, circondata da crocifissi, al cui interno si trova la WizardBane, una spada molto potente.
- A proposito di spade, il negozio meglio fornito è quello di Menion, a Serpent's Hold, che è pieno di armi magiche, io gli darei un'occhiata...
- Ci sono un sacco di accampamenti di pirati. Il più grande è al centro dell'isola dell'Avatar, e ci si arriva entrando da ovest invece che da sud (non è necessaria nessuna chiave). Un altro è a ovest, a nord-est di Vesper. Infine, in mezzo alla foresta di Yew, troverete sicuramente l'accampamento di un mago difeso da ladri e assassini.
- Sono atterrati gli extraterrestri! In uno dei campi agricoli di Britain troverete un'astronave dei Kilrathi. Il contadino vi parla anche della terribile arma distruttiva in suo possesso, solo che dovrete cercare la chiave nel Lock Lake. Un'impresa, pescarla in mezzo a quella sporcizia!



## ULTIMA CABOLA

Stiamo lasciando i nostri lettori senza grato a... Smentiamo noi! Quando caricate l'ultima VII (scrivete >ULTIMA7 ABCD ALT+255) in tutte le giocate premiate. F2 per lo schermo di controllo, e F3 per far apparire una mappa di Britannia speciale: cliccando su un punto della mappa potrete scegliere dove teletrasportarvi.





# COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2-40138 BOLOGNA

Tel. 051/343504 - Fax 051/344906

051/343362 BBS 051/347736

**STOP!!** alla ricerca spasmodica del prezzo più basso in rapporto alla qualità e al servizio alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita alla ricerca della disponibilità alla ricerca delle riparazioni veloci alla ricerca di consulenza qualificata alla ricerca di novità in assoluto.

DOVE SIAMO A BOLOGNA

ORARIO: DALLE 9 ALLE 19:30 CONTINUATO  
CHIUSO LUNEDÌ MATTINA



Hardware e software per Commodore e PC, specializzati in accessoristica per Amiga vastissimo assortimento di genlock, espansioni, schede grafiche, hard disks interni ed esterni, schede acceleratrici, prodotti professionali, digitalizzatori audio-video importazione diretta e assortimento completo di console e cartidge!!!!

## OGGI COMPUTER ONE E' IN GRADO DI OFFRIRTI: LA PIU' VASTA GAMMA DI PERSONAL COMPUTERS

Assemblati su misura per qualsiasi tipo di esigenza, dal semplice 286 20 Mhz ai veloci 386/33 e 40 Mhz ai sofisticati 486/33 Mhz ai NUOVISSIMI 486/50! I contenitori? dal comodo "mini slim" per chi ha esigenze di spazio al desktop, minitower, tower e maxi/tower! Gli hard disks? dal 40 Mb al 2 Gb inoltre qualsiasi tipo di scheda video, monitors accessori. Un esempio? PC 286/20 Mhz, 1Mb ram, cabinet da tavolo, drive 3", 5 1/4 Mb, controller per drive ed hard disk, 2 uscite seriali, 1 parallela, 1 porta joystick, hard disk da 40 Mb, tastiera italiana monitor VGA, scheda vga 800x600 testato e garantito per 12 mesi LIT. 1.285.000 !!!

## INOLTRE

### OFFERTA ESPANSIONI AMIGA AMIGA 500 E PLUS

512Kb no clock ..... L.65.000  
512Kb + clock ..... L.78.000

512Kb esp 2Mb+clock ..... L.95.000

1Mb per A500 plus ..... L.150.000

1,5Mb int.exp a 4Mb+clock .. L.259.000

2 Mb int.exp a 4Mb+clock .... L.299.000

2,5Mb int.exp a 4Mb+clock ... L.339.000

3Mb int.exp a 4Mb+clock .... L.379.000

4Mb int. con clock ..... L.459.000

6Mb int. con clock NOVITA .. L.843.000

8Mb SUPRA esterna

passante ..... L.999.000

### AMIGA 2000 e 3000

2Mb espandibile a 6Mb ..... L.340.000

4Mb espandibile a 6Mb ..... L.500.000

8Mb ..... L.799.000

Moduli SIMM 1Mb 70ns .. L. 83.000

Disponibili inoltre: Linea completa stampanti EPSON, NEC, PANASONIC, STAR, OKI, MANNESMAN, CANON, KODAK accessonistica specializzata per Amiga e PC grafica professionale, GENLOCK, digitalizzatori, software grafico professionale. Richiedete il nostro catalogo GRATUITO!

**PREZZI IVA INCLUSA**  
**VENDITA ANCHE PER**  
**CORRISPONDENZA**

**APERTI DALLE 9 ALLE 19:30**  
**ORARIO CONTINUATO**

VXL 30 25 MHZ PER  
A500 E 2000 LIT. 650.000

VXL 30 40 MHZ PER A500 E 2000  
CON COPROCESSORE MATEMATICO  
68882LIT. 1.399.000

ECCEZIONALE SUPEROFFERTA  
Ad Speed per A500 e 2000 LIT. 289.000

AMIGA 2000 L. 1.099.000  
Amiga 3000 25/52 L. 4.199.000  
Amiga 3000 25/100 L. 4.899.000

A500 PLUS + 1 GIOCO  
originale in omaggio  
£. 620.000

A600 + 1 GIOCO  
originale in omaggio  
£. 720.000

A600 HD + 1 GIOCO  
originale in omaggio  
£. 820.000

Personal Computer con:  
Mouse, Dos & Windows originali  
£. 1.285.000

### HARD DISKS

INTERNI PER A500/A2000 - NOVIA

Si tratta di hard disks da 2,5" con controller AT-Bus da installare sul 68000. Di semplice installazione, non richiedono saldature!!!

LASCIA LIBERO IL BUS ESTERNO (A500)

NON SI UTILIZZA SLOT (A2000)

20 Megabytes ..... Lit. 499.000  
40 Megabytes ..... Lit. 699.000  
60 Megabytes ..... Lit. 1.199.000  
85 Megabytes ..... Lit. 1.499.000

INTERNI PER A500/A2000 NOVIA/ADSPEED

Come i precedenti ma con ADSPEED 16Mhz già incorporato!!!

20 Megabytes/ADSPEED ..... Lit. 899.000  
40 Megabytes/ADSPEED ..... Lit. 1.099.000  
60 Megabytes/ADSPEED ..... Lit. 1.539.000  
85 Megabytes/ADSPEED ..... Lit. 1.799.000

INTERNI PER A500/A2000-PRIMA

Si tratta di Hard Disks QUANTUM da 3,5" da installare al posto del drive interno. Compreso nella confezione un BOOT DFI: elettronico che permette di riconoscere automaticamente il primordiale esterno come CDO: nessuna saldatura!!!

52 Megabytes ..... Lit. 849.000  
105 Megabytes ..... Lit. 1.259.000  
120 Megabytes ..... Lit. 1.379.000  
240 Megabytes ..... Lit. 1.989.000

INTERNI PER A500/A2000 - PRIMA/ADSPEED

Come i precedenti ma con ADSPEED 16 Mhz già incorporato!!!

52 Megabytes/ADSPEED ..... Lit. 1.239.000  
105 Megabytes/ADSPEED ..... Lit. 1.649.000  
120 Megabytes/ADSPEED ..... Lit. 1.769.000  
240 Megabytes/ADSPEED ..... Lit. 2.379.000

ESTERNI PER A500 SCSI

GVP IMPACT II 52Mb exp 8Mb ..... Lit. 1.061.000  
GVP IMPACT II 105Mb exp 8Mb ..... Lit. 1.500.000  
DATAFLYER 52Mb exp 8Mb ..... Lit. 945.000  
DATAFLYER 105Mb exp 8Mb ..... Lit. 1.329.000  
DATAFLYER 120Mb exp 8Mb ..... Lit. 1.465.000  
OCTAGON 508 52Mb exp 8Mb ..... Lit. 999.000  
OCTAGON 508 105Mb exp 8Mb ..... Lit. 1.419.000  
OCTAGON 508 120Mb exp 8Mb ..... Lit. 1.539.000

ESTERNI PER A500 AT-BUS

ROCHARD 40Mb exp 8Mb ..... Lit. 919.000  
ROCHARD 60Mb exp 8Mb ..... Lit. 1.099.000  
ROCHARD 120Mb exp 8Mb ..... Lit. 1.299.000  
ROCHARD 240Mb exp 8Mb ..... Lit. 2.099.000

**COME ORDINARE:** telefono 051-343.504

fax 051-343.362 051-344.906

posta COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2

BOLOGNA

24 ore su 24 In BBS

051-347.736

### SPEDIZIONI:

Pagamento anticipato NESSUNA SPESA

Pagamento contrassegno: a forfait Lit. 12.000

Corriere (pagamento anticipato): a forfait Lit. 40.000

TUTTI I MARCHI ELENCATI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE



Chi è  
furbo.....  
guarda i prezzi

# COMPUTER Unisystem

- GARANZIA 2 ANNI -

Computer Shop  
Sempione  
Via Capecelatro, 37  
20148 Milano  
Tel./Fax 02-4048345

**286/20**

Microprocessore 80286 (20-33 MHz.)  
Ram 1 MB. (espandibile a 4 MB.)  
FDD 3" 1/2 - 1.44 MB.  
Hard Disk 52 MB  
Parallela, game e n. 2 seriali  
Scheda Video VGA (800x600)  
Monitor VGA colore  
MS DOS 5.0 Italiano

**L. 1.450.000**

**386 sx/25**

Microprocessore 80286sx (25-33 MHz.)  
Ram 2 MB. (espandibile a 8 MB.)  
FDD 3" 1/2 - 1.44 MB.  
Hard Disk 80 MB  
Parallela, game e n. 2 seriali  
Scheda Video VGA (800x600)  
Monitor VGA colore  
MS DOS 5.0 Italiano

**L. 1.700.000**

**386/33**

Microprocessore 80386 (33-38 MHz.)  
Ram 4 MB. (espandibile a 32 MB.)  
FDD 3" 1/2 - 1.44 MB.  
Hard Disk 195 MB  
Parallela, game e n. 2 seriali  
Scheda Video VGA (800x600)  
Monitor VGA colore  
MS DOS 5.0 Italiano

**L. 2.080.000**

**486 sx/20**

Microprocessore 80486sx (20-30 MHz.)  
Ram 4 MB. (espandibile a 32 MB.)  
FDD 3" 1/2 - 1.44 MB.  
Hard Disk 195 MB  
Parallela, game e n. 2 seriali  
Scheda Video VGA (800x600)  
Monitor VGA colore  
MS DOS 5.0 Italiano

**L. 2.300.000**

**486/33**

Microprocessore 80486 (33-38 MHz.)  
Ram 4 MB. (espandibile a 32 MB.)  
FDD 3" 1/2 - 1.44 MB.  
Hard Disk 195 MB  
Parallela, game e n. 2 seriali  
Scheda Video VGA (800x600)  
Monitor VGA colore  
MS DOS 5.0 Italiano

**L. 2.800.000**

POSSIBILITÀ ALTRE CONFIGURAZIONI - VENDITA PER CORRISPONDENZA

PREZZI IVA INCLUSA - PAGAMENTI DILAZIONATI - ASSISTENZA TECNICA - NOLEGGIO

**Stampanti: Epson - Oki - Star**



**Db Line srl**

**tel. 0332.767270**

V.le Rimembranze 26/C - 21024  
BIANDRONNO (VA) Fax. 0332.767244  
per ordini via modem  
Db-Line BBS: 0332.767277 - 706469

**Gli specialisti nella vendita per corrispondenza**

**CONSOLES**

CD MEGADRIVE SCART/PAL  
SUPER FAMICOM  
SUPER NES USA  
MEGADRIVE GIAPP. SCART  
MD GENESIS - SONIC  
GAME BOY SYSTEM  
SEGA GAME GEAR  
NEO GEO HOME VERSION

**ACCESSORI**

-BAZOOKA + 6 GIOCHI PER  
SNES E S.FAMICOM: 150.000  
-SUPER MAGICOM  
-ADATTATORE PER  
SNES EUROPEO  
GG-MASTER GEAR CONV.  
GG-ALIMENTATORE 220  
GG-ALIMENTATORE AUTO  
MD-ARCADE POWER STICK  
MD-MEGA JOYSTICK  
MD-JOYPAD (5 MODELLI)  
SF-JEKKING - SF-ASCII PAD  
NUOVI ACCESSORI PER GB  
NUOVI ACCESSORI PER GG  
TELEFONATECI!!!!

**SUPER FAMICOM**

STREET FIGHTER II  
FATAL FURY - GUN FORCE  
KING OF THE MONSTER  
NICKY'S MAGICAL ADVENTURE  
AXERAY - BATTLE BLAZE  
SONIC BLASTMAN - HOOK  
PRINCE OF PERSIA - RAMNAI 2  
DODGE DANPEI - DYNA WARS  
ADAMS FAMILY - SMASH TV  
SUPER MOMOTARO II  
AIR MANagements  
CONTRA SPIRITS - PARODIUS  
CASTELVANIA IV - SYVALION  
SUZUKI AGURI'S FI  
DRAGON BALL  
SUPER WARS - CASTELVANIA

**NEO GEO**

KING OF THE MONSTER II  
ALPHA MISSION II  
BASEBALL STAR PRO II  
CROSSEDE SWORD  
FATAL FURY LAST RESORCE  
MAGICIAN LORD - NAM 1975  
RASH RALLY - SUPER SPY  
ANDRO DUMOS - ROBO ARMY  
NINJA COMBAT/COMMANDO  
SOCCER BROWL....

**SUPER NES USA**

STREET FIGHTER II  
ZELDA III - WWF WRESTLING  
TURTLES IV - TEST DRIVE  
AMERICAN GLADIATOR  
WHEEL OF FORTUNE  
BULL VS LAKERS - XARDION  
SIMPSON'S II - SMASH TV  
CARMEN S. DIEBOO - CONTRA III  
CLEMENS BASEBALL E.D.F.  
MAGIC SWORD - TOP GEAR  
BASEBALL SIMULATOR 1000  
CASTELVANIA 4 - JOE & MAC  
DESERT STIKE - EQUINOX  
FINAL FANTASY II - GOEMON  
SUPER GHOU'L'S 'N' GHOST  
LEGEND OF ZELDA

**GAME GEAR**

WINBLEDON TENNIS  
SIMPSON'S - PRINCE OF PERSIA  
SUPER MONACO GP II  
PROFESSIONAL BASEBALL  
BADMAN RETURNS - SONIC  
INDIANA JONES -  
OLIMPIC GOLD-DONALD DUCK  
NINJA GAIDEN  
HAILLEY WARS

**MEGA DRIVE**

GODS - LHX ATTACK BATTLE  
SPLATTER HOUSE II  
SUPER MONACO GP II  
THUNDER FORCE IV  
TERMINATOR - ALLEN III  
PREDATOR II - TAZMANIA  
AQUABATIC GAME  
CHUCK ROCK - E.CUP SOCCER  
USA TEAM BASKETBALL  
TWINPUL TALE - SD VALIS  
DAVID ROBINSON BASKETBALL  
ARCH RIVALS - BADOMEN  
DRAGON - SIDE POCKET  
COLUMNS - DESERT STRIKE  
BLAY LANCER - CHERROU  
GRANDSLAM TENNIS TOUR 92  
ALISA DRAGON  
TURBO OUT RUN  
MASTER GOLF - CAIARES  
LAKERS VS CELTICS  
MICKEY MOUSE - COBRA  
DONALD DUCK - FI CIRCUS  
FI GRAND PRIZ  
ZOMBIE HIGH  
JOE MONTANA FOOTBALL

Console NEO GEO: L. 599.000

**Db VOX:**  
**0332.767303**



**DIVENTA  
UN  
CLIENTE  
DB-PRIVILEGED**

SCONTI FINO 40%  
I CLIENTI DB-PRIV  
POSSONO ASCOLTARE E  
PRENOTARE DIRETTAMENTE  
TRAMITE DB-VOX  
TUTTE LE NOVITA'  
PER CONSOLE.

CHIAMA DB-LINE  
PER LE MODALTA'  
DI ISCRIZIONE

Db-Vox ti permette inoltre di  
conoscere lo stato dei tuoi ordini.

RICHIEDICI IL TUO CODICE  
PERSONALE  
Il servizio e' COMPLETAMENTE

# EYE OF THE BEHOLDER II

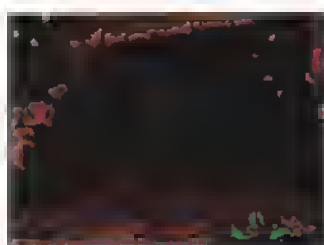
## TEMPLE OF DARKMOON

Anche se con un po' di ritardo, finalmente sulle pagine di Kappa appare la soluzione della seconda avventura ambientata nella sempre più tormentata città di WaterDeep. Prima di iniziare a guardare le mappe, vi consigliamo di leggervi i consigli sul Party, che possono sempre servire, specie per gli avventurieri in erba. La soluzione è frutto degli sforzi di Andrea Viola di Milano, mentre le mappe sono state disegnate da Paolo Paglianti.

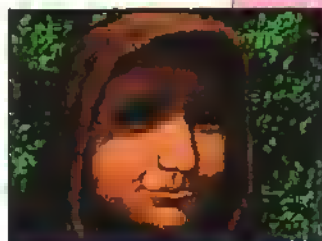
### Legend of DarkMoon

- |                       |            |
|-----------------------|------------|
| ● START               | ■ PORTE    |
| K CHIAVI              | ↑ SCALE    |
| F VIVERI              | ■ MURI     |
| W ARMI                | ■ ILLUSORI |
| A ARMATURE            | ● BOTOLE   |
| S SCROLL              | ○ PEDANE   |
| O OGGETTI             | ↑ PORTALI  |
| E NEMICI              | ↑ LEVE E   |
| N NPC                 | ↑ PULSANTI |
| WA OGGETTI CON        |            |
| S O PROPRIETÀ MAGICHE |            |

OK! Qui inizia la nostra avventura. Appena il drive (o l'hard disk) ermette di girare, accampatevi e memorizzate gli incantesimi (il mago ha lo scroll del Magic Missile, quindi fateglielo scrivere!).

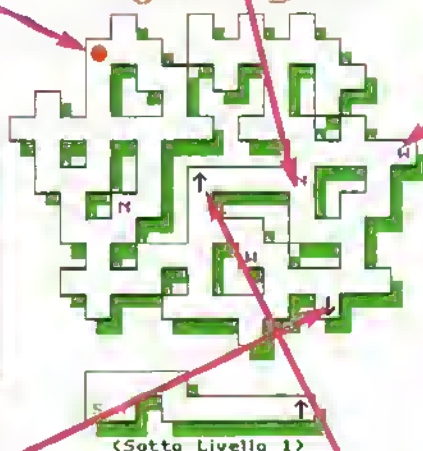


Passando di qua, uno dei vostri personaggi dovrebbe accorgersi che nascosta nel sottobosco c'è una scala. Se non la trovate in questo modo, date una capocciata verso sud e potrete accedere ad un piccolo sottonivello, dove si trova una Leather Armour +2 e uno scroll per maghi.



Questa anziana signora si offrirà di farvi da guida per il Tempio di DarkMoon. In realtà è in combutta con i malvagi chierici del Tempio, ma non cercherà di danneggiarvi fisicamente.

### Il Tetro Bosco



Il Tempio di DarkMoon! Lasciate ogni speranza, o voi che entrate (se non avete i K-TNT!).

### IL PARTY

Visto che l'avventura è estremamente difficile, almeno dal punto di vista dei combattimenti, vi consigliamo di modificare i valori dei vostri personaggi mettendoli tutti al massimo. Per quanto riguarda la composizione del party, vi conviene creare due personaggi "duri" per affrontare i nemici all'arma bianca (Paladino e Ranger vanno benissimo) e un Mago e un Chierico, per le ovvie ragioni di lancio di Spell. Assolutamente sconsigliati sono i personaggi, specie se Magic-User, con doppia classe (Guerriero-Mago, Guerriero-Ladro, ecc), perché non aumentano di livello abbastanza velocemente per reggere il passo con i nemici che incontrerete in quest'avventura. Per quanto riguarda le razze da scegliere, Nani, Dwarf e Halfling sono limitati nell'avanzamento e gli Elfi, se uccisi, possono essere resuscitati solo da una delle due Ankh presenti al primo piano del Tempio.



Gli unici nemici che incontrerete nel Bosco Tetro sono questi lupi. Niente di pericoloso, specie per avventurieri come voi. Il difficile viene poi...

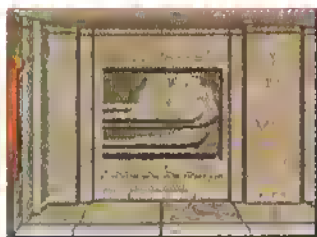




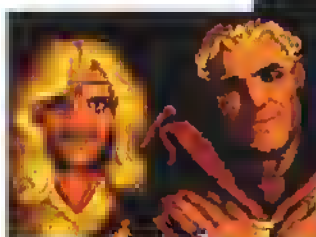
# EYE OF THE BEHOLDER II



Queste due Ankh possono resuscitare qualsiasi personaggio del gruppo, compresi NPC e Elfi. Purtroppo potrete utilizzare ciascuna Ankh solo tre volte.



Il Muro dei Venti. Quando avrete recuperato le quattro Trombe del Vento, dovrete tornare qui e suonarle una dopo l'altra - vedrete allora scomparire il Muro davanti ai vostri occhi.



Appena entrati nel Tempio di DarkMoon, verrete accolti da una coppia di candidi chierici. Naturalmente la loro cortesia è sospetta, e basta cercare di oltrepassare la porta del Tempio per essere attaccati. I chierici Blu e Rossi del Tempio non sono pericolosi se affrontati singolarmente, ma se attaccano in due o tre per volta, possono rivelarsi pericolosi. Sono vulnerabili agli incantesimi, ma anche loro sono capaci di lancia ne qualcuno, soprattutto il pericolosissimo Fluid Person.

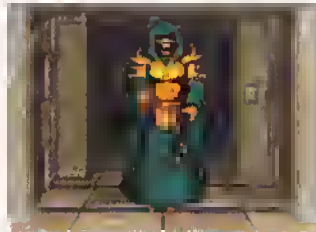


## Tempio di DarkMoon Primo Piano



Troverete la sfortunata Ira in cerca della sorella Calandra, che è prigioniera dei chierici qualche livello più in basso. Ira non chiederà di unirsi al party.

I Chierici del secondo piano (Verdi) sono un attimino più coriacei di quelli incontrati finora, ma lanciano meno spell. Come per i loro "cugini", finché sono soli o in coppia non rappresentano un grande problema, ma se attaccano più numerosi, inizierei a preoccuparmi.

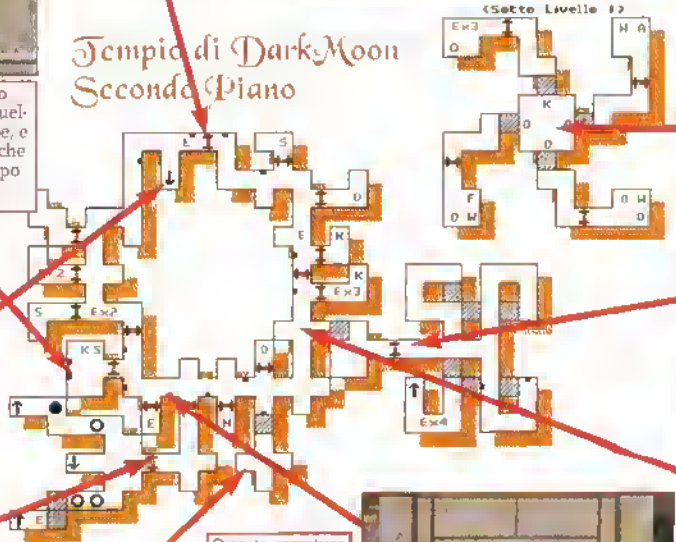


Questa stanza è rimasta un mistero per un bel po' di tempo... Bisogna prendere le tre gemme e metterle in una delle quattro alcove laterali. Si aprirà un passaggio verso una delle quattro stanze, in cui troverete, oltre ad armi, nemici e gloria, una gemma chiamata Seed (che vuol dire seme), che dovrete posizionare sulla pedana al centro della stanza. Occhio, perché se andate nella stanza a est, non potrete più uscire.



Il primo portale di EOB II. Questo portale è in comunicazione con quello del terzo livello delle Catacombe, e sono azionati da una Stone Gem che si trova sempre al terzo livello, dopo la stanza delle nove pedane.

## Tempio di DarkMoon Secondo Piano

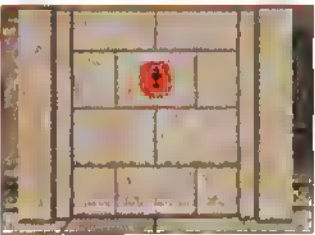


Queste scale vi riportano al Primo piano del Tempio di DarkMoon.

Per superare questa porta dovrete avere l'Eye of Talon, l'Hill of Tion, e la Tongue of Talon, tre oggetti che troverete molto più avanti.

4 - Il Teletrasportatore di sinistra (alla vostra destra quando arrivate) vi porta nella stanza "misteriosa". Gli altri due teletrasportatori vi fanno apparire in due punti di questo livello.

Questa serratura deve essere aperta dalla Crimson Key, che si trova al secondo piano della Torre Azzurra. Quindi non cercate di aprirla prima!



Per aprire questa porta, dovrete avere il Crystal Hammer +2, che si trova dietro una serie di muri illusori al terzo piano della Torre Argentata.



Qui troverete una Magic Mouth (mi sembra di essere ai vecchi tempi di Bard's Tale) che vi avverte che per passare dovrete avere il segno di DarkMoon, che riceverete al terzo piano della Torre Argentata.



# EYE OF THE BEHOLDER II

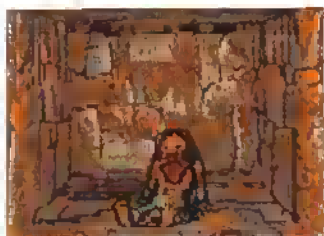
TAKS & TADDS



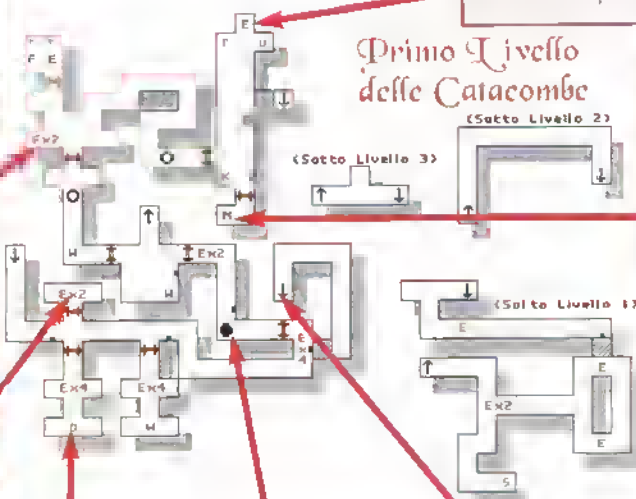
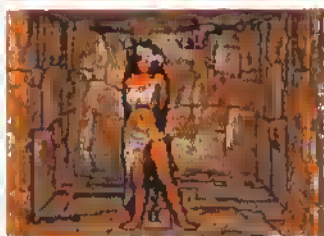
In questo livello incontrerete le guardie del Tempio di DarkMoon. Sono dei guerrieri, quindi non hanno la possibilità di lanciare spell né di difendersi magicamente dai vostri. Anche se vi attaccano in quattro per volta, non dovrebbero crearvi grossi problemi.



Bene arrivati nei dormitori delle Guardie. Fate attenzione a non farvi attaccare da due gruppi per volta, e vedrete che tutto andrà per il meglio.



In questa umida cella troverete Shorn Dicar, un Chierico dell'ottavo livello. C'è qualche possibilità che decida di seguirvi, nel qual caso non lasciatevelo scappare.



## Primo Livello delle Catacombe

Stasciando questa botte troverete tre preziosi sacchetti di Magic Dust, che, se utilizzata su un personaggio trasformato in pietra, lo riporta alla normalità. Teneteli da parte per il labirinto della Medusa.



Il primo NPC desideroso di entrare nel gruppo. Beh, lasciatelo fuori! In sal, un ladro del sesto livello, appena vi accamperete fuggirà con qualche provvista e un paio di armi.

Azionate la leva per chiudere la botte, e poi passate. Attenzione, però! Infatti appena supererete l'angolo, la botte si riaprirà, quindi non indietregiate!

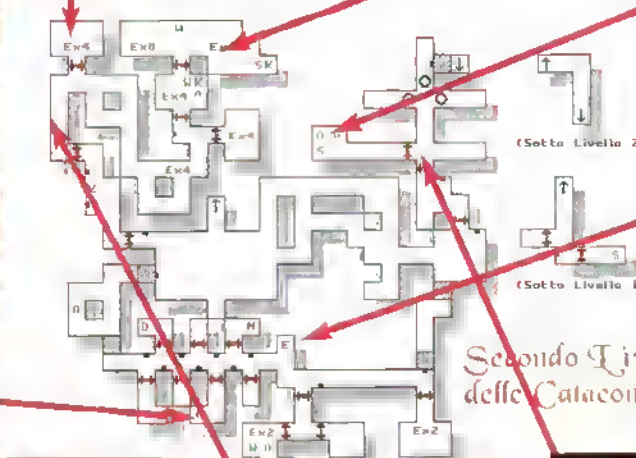
Queste scale portano al sottolivello 1 del Secondo livello delle Catacombe.

Qui troverete la prima delle quattro tombe del Vend. Non lasciatela indietro.

Ahi, ah! In questo piano dimora la prima legione di Skeletal Warrior del Cattivone di turno. Dovrete farli tutti fuori! Sono abbastanza pericolosi, soprattutto perché sono molto resistenti agli spell. Il metodo migliore per affrontarli è lanciare il Turn Undead in modo da separarli e poi attaccarli individualmente.

La stanza della battaglia finale. Ben 20 Skeletal Warrior vi aspettano dietro questa porta, e vi assicuro che sarà un bel problema eliminarli. Ricordatevi di prendere la chiave di Darkmoon prima di uscire!

Prima di dirigervi verso l'uscita, prendete la seconda Tomba dei Veni. Già che ci siete, fate un sonnellino, visto che nel prossimo livello non potrete dormire. Vi consigliamo di caricarvi di incantesimi curativi, anche contro il veleno.



## Secondo Livello delle Catacombe

Le ossa dell'Elfo-mago (ottavo livello) San-Raal vi aspettano in quest'altra cella. È un mago abbastanza potente, anche se, essendo elfo, può essere resuscitato solo da una delle due Ankh del primo livello del Tempio. Altamente raccomandato.

Azionate la leva e spostatevi subito indietro, per evitare una Fireball in mezzo agli occhi. Quindi prendete la Skeleton Key appena appare nell'alcova e proseguite.

Per la prima volta dall'introduzione, rivedrete Khelben che si congratulerà per i vostri sforzi. Ma vi aspetta ancora molta strada...

Eliminati i due Chierici, troverete Calandra (Fighter del nono livello) e il suo equipaggiamento. Vi conviene arruolarla finché non resuscitate San-Raal, che è assai più utile.



Salendo per questa scala arriverete al quarto livello delle Catacombe.

Appena entrate in questa specie di labirinto, premete il pulsante per evitare di perdersi causa "rotazioni" impreviste.

Pensateci bene prima di superare questa porta: infatti nei prossimi due livelli non si può dormire, né quindi recuperare H.P. o spell.



Le creature gelatinose verdi (Slime) che incontrerete non sono particolarmente pericolose, però possono corrodervi armi e armature metalliche. Cercate di colpirle da lontano.

In questa stanza troverete qualche arma degna di nota: una Long Sword +2 (prendetela, ma non utilizzatela!), uno Staff +1, uno Shield +1, e dei Bracers +5. Ma appena prenderete un oggetto, appariranno 3 Margoyles ben decisi a eliminarvi.

La gemma che si trova nell'alcova vi permetterà di utilizzare il Portale della stanza più a nord. Attraverso il portale, arriverete al secondo piano del Tempio: attenzione, dopo esservi curati, tornate indietro per il portale e salite per le scale a est, perché vi mancherà ancora una delle 4 Trombe.

Con il Portale potrete arrivare al secondo piano del Tempio, dove potrete riposarvi e recuperare gli Spell. Tuttavia NON è la strada corretta per uscire dalle Catacombe: dovrete tornare indietro e risalire per le scale a est, in modo da poter prendere l'ultima Tromba di Darkmoon.

## Terzo Livello delle Catacombe

La quarta e ultima Tromba dei Venti. Risalite le scale e ritornerete al primo livello della Catacombe, vicino alla cella di Insal.

Il nemico peggiore del livello - le Margoyles. Sono veloci e pericolosi, attaccano generalmente da soli, e possono essere colpiti con incantesimi.

Finalmente ecco la stanza che ha tolto il sonno a metà avventurieri (il prossimo mese vedremo la stanza che ha tolto il sonno all'altra metà!). Dovete mettere un oggetto in ogni angolo della stanza, e poi mettervi sulla pedana centrale (formando un "X"). In questo modo aprirete la porta. Fate attenzione, perché ci sono un bel po' di Margoyles dietro di essa.

## Quarto Livello delle Catacombe

Da questa fessura e da quella più a sud, escono continuamente le formiche. Quindi non sperate di eliminarle tutte.



Questo livello non ha altre vie d'uscita se non le scale da cui siete appena giunti. Dovrete recuperare una delle Trombe e schizzare di nuovo al piano superiore. Tra il dire e il fare ci sono le Formiche Giganti, per niente pericolose, ma che possono avvelenarvi i personaggi.

Dovrete arrivare fin qua per prendere la terza Tromba dei Venti.

In queste poche caselle sono accumulati un bel po' di oggetti interessanti, come un Dagger +2, uno Shield +1, e una Long Sword +2.



Speriamo di non incontrare la bestia che ha inciso qui i suoi artigiani.





**LINEA DIRETTA ORDINI**  
**085-692569**

**La professionalità di chi fa SOLO vendita per corrispondenza**



AMIGA 500+ Cammadare Italia	L. 630.000
AMIGA 600 Cammadare Italia	L. 680.000
AMIGA 600HD Cammadare Italia	L. 890.000
AMIGA 2000 Cammadare Italia	L. 999.000
AMIGA 3000 25 Mhz HD 100Mb	L. 3.800.000
A570 ORIVE CD per A 500	L. 650.000
Espansiane 512 Kb per A500	L. 50.000
Espansiane 1 Mb per A500+	L. 90.000
Espansiane 2 Mb per A500	L. 190.000
HARD DISK 52 Mb per A500 espandibile 8 Mb	L. 590.000
RAM ZIP PER CONTROLLER 1 Mb	L. 100.000
SCHEDA 68020-68881 per A500	L. 340.000
SCHEDA 68030-68882 per A500 can 2 Mb	L. 890.000
SCHEDA 68030-82 per A2000 + H0 cantraller	L. 990.000

PC 386 40 Mhz-HD 52 Mb-4 Mb RAM-Drive 1.44 Mb-MOUSE	
VGA 1 Mb-MONITOR Multisync calare 14"	L. 2.100.000
PC 486 33 Mhz stessa configurazione	L. 2.800.000
SCHEDA 386 40 Mhz	L. 450.000
SCHEDA 486 50 Mhz	L. 990.000
5chede SIMM 1 Mb	L. 70.000
Schedo grafica ET4000 con 1 Mb	L. 150.000
Scheda grafica NCR 2 Mb 65000 colori	L. 270.000
TIGA con 2 Mb scheda acceleratrice grafica	L. 590.000
Scheda sonora SOUND BLASTER PRO	L. 390.000
1000 dischi bulk 3 1/2 D5DD	L. 650.000



**NEW!!! BBS ON LINE 24 HOURS 38400 BAUD**  
**PD PROGRAMS - GRAPHICS - SHAREWARE SOFTWARE**  
**085-60328**

**DHS & HARBUTAL**  
ti aspettano allo SMAU PAD.42 SALONE 1 STAND B05  
con tantissime novità AMIGA e PC

**DHS - 65129 Pescara - Via Luisa D'Annunzio 9**  
Telefono 085-692569 - Fax 085-692942 - BBS 24 ore 085-60328  
Evasione ordini in 12 ore con spedizioni in tutta Italia

I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.



111  
Tutto il mondo

# FAMMI STRADA

Stanchi di guardare la solita, monotona corsa in TV? Stufi di aspettare che la ex-magica rossa di Maranello si riscatti e finisca la gara in una posizione decente? Bene, è il momento di dimostrare che quello che conta è l'abilità del pilota, non la macchina e che anche una Brabham può diventare più veloce della luce se siete voi a pilotarla, nella tranquillità di casa e su un Amiga che risponda a dovere, naturalmente...

## RITO PREPARATORIO

Shmo parlando di Formula Uno Grand Prix, non di uno dei soliti giocazzi da quattro soldi che si possono fare mangiando contemporaneamente pop corn e guardando il wrestling alla Tv. Dunque, per affionare seriamente anche una sola gara delle sedici proposte dal gioco occorre anzitutto preparare l'ambiente, chiudendo la sorella nell'armadio, a chiave la porta, e mandando i vecchi al cinema. Per un paio d'ore non vi deve disturbare nessuno. Vi sembra esagerato? Bhe, non lo è!

Consiglio numero uno: l'importante durante la corsa è il ritmo, la concentrazione, proprio come nella realtà. Sbagliare una curva al ventesimo passaggio può significare compromettere seriamente una gara condotta brillantemente fino al diciannovesimo e spezzare la continuità della guida per andare a mangiare un gelato è il metodo migliore per sbagliare.

## PRELIMINARI

Procuratevi anzitutto la griglia di partenza dell'ultimo Gran Premio e sostituite i nomi fittizi proposti



dal gioco con quelli veri; dopotutto correre contro Ayrton e la sua banda dà molte più soddisfazioni che non vedersela con Robert Davies e Mathieu d'Orleans.

## LE SCELTE DI PARTENZA

Optate subito per un livello di difficoltà adeguato, almeno il secondo (voi controllerete la frenata), cui ci si abitua alla svelta. Un principiante che se la voglia cavare complessivamente in un'oretta può selezionare un quarto d'ora per le prove libere,

venti minuti per le qualifiche e il 25% del tempo della durata reale della gara.

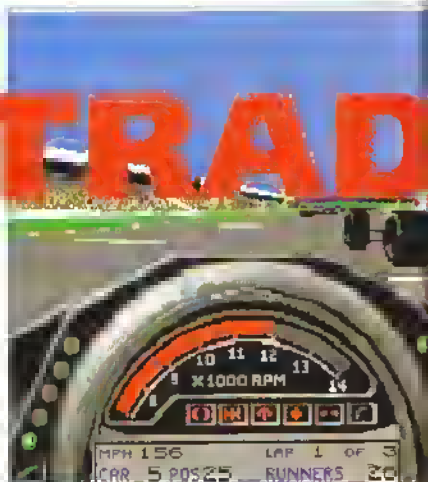
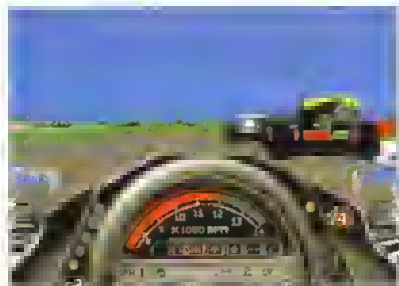
Sul livello tecnico delle squadre, "come nel 1991" o "tutte uguali"; se il livello complessivo di difficoltà è il secondo (Amateur) è preferibile dare a tutti le stesse possibilità, perché anche se capita di trovare Eric Van de Poele in pole position la gara è più tratta, dà più soddisfazioni. Se andate sul professionismo, i livelli del 1991 saranno più che sufficienti per farvi sudare lo stesso, e l'uso manuale del cambio farà il resto.

## I CIRCUITI

Studiare i circuiti sulla carta non serve, ma provarli



ripetutamente sì. Solo correndo un buon numero di giri in prove libere permette di imparare a memoria la sequenza di curve che collegano la pista, che è poi la cosa fondamentale. Un buon metodo è di memorizzare i dettagli (ponti, tribune, ecc.) per capire in ogni momento la vostra posizione rispetto alla prossima curva. Se la memoria non è la vostra dote migliore sappiate comunque che ogni circuito ha almeno due curve "maledette", in cui sba-



# A, NIGEL!

gliare è letale. Le scoprirete subito a vostre spese, e cercate di non dimenticare almeno quelle.

## SETTAGGIO DELLA VETTURA

Solo ai primi due livelli è irrilevante il settaggio della vettura. Dal terzo in avanti la regolazione degli alettoni e la giusta scelta dei rapporti del cambio possono spiegare anche due o tre secondi di differenza tra la vostra monoposto e un'altra. Ovviamente il setup varia da circuito a circuito, ma trovato un buon assetto una volta lo si può comodamente salvare su disco.

Se proprio non ne sapete niente cominciate a concentrarvi su un pezzo alla volta (ad esempio, l'alettone anteriore) e provate ad osservare gli effetti di qualche cambiamento. La regola generale per gli alettoni è che maggiore è l'angolo di incidenza migliore sarà la tenuta di strada a scapito della velocità e viceversa.

Per il cambio, invece, rapporti più corti significano migliore accelerazione ma minore velocità di punta. Dunque a Phoenix caricate gli alettoni e usate rapporti corti, mentre a Monza fate il contrario, semplice no? A parte scherzi vi ci vorrà del tempo ma ne vale la pena.



## QUALIFICHE

Indipendentemente dalla durata delle qualifiche, partire immediatamente e dare il massimo subito, vi mette al riparo dall'affollamento della pista nei minuti successivi. Banale, ma è fondamentale sui circuiti cittadini e su quelli in cui è difficile sorpassare.



## PNEUMATICI

Quelli da qualifica durano, lo sapete, lo spazio di un paio di giri al massimo. Il tipo D è l'ideale per corse che durano meno di 20 giri, il C è invece perfetto per circuiti lenti e/o corse lunghe (al 100% della durata dovreste comunque fermarvi una volta ai box). I tipi B e A sono a mescola dura e resistono per tutta la gara, ma vanno tenuti "caldi" e sono comunque pericolosi se la macchina non è perfettamente a posto (con un alettone danneggiato o un assetto precario tenerla in strada sarà un vero problema). Adottate il tipo C e fatela finita.

## SCELTA DELLA SCUDERIA

Se avete già superato il trauma del cambio manuale, e quindi ve la vedete con dei professionisti, la scelta di un buon team vi dà i vantaggi tipici del caso: meccanici veloci, vettura veloce, tutto più veloce insomma.

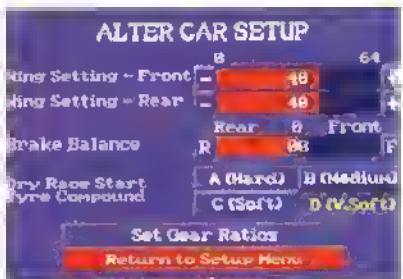
Sempre che, ovviamente, abbiate scelto come opzione di base di mantenere i livelli tecnici allineati con i valori del 1991. In caso contrario saltate su una Andrea Moda e fate vedere a Nigel i sorci verdi...

## SORPASSI

I sorpassi ai livelli di difficoltà più bassi si fanno in rettilineo, tanto la vostra vettura è più veloce delle altre. Scordatevi quindi le staccate alla morte all'ultima curva. Siete liberissimi di provarci lo stesso (il bello dopotutto è proprio quello), ma almeno ricordate che le altre vetture vanno sempre sul binario della linea di traiettoria che Geoff Crammond vi ha gentilmente disegnato per terra.

Dunque, per spuntarla su un avversario, non sperate di superarlo in un punto in cui la linea tracciata passa per la zona di pista in cui avete previsto il sorpasso. La collisione è garantita a meno che non passiate voi per primi (ovvio). Scegliete invece le parti di pista in cui la traiettoria non è fondamentale ed infilatevi lì. Durante il primo giro di gara potete anche tentare il tutto per tutto, ma a vostro rischio.

Alla prima chicane di Monza, in frenata, si



Qui, invece, trovate quelli per percorsi misti.

possono infilare anche dieci macchine in una volta sola. Dipende dal temperamento, che in genere è anche responsabile della maggior parte degli incidenti. La voglia di superare è tanta, quella di aspettare il momento buono poca, e così si finisce fatalmente per finire la gara sul prato o, peggio, contro un mulo.

## TRE TRUCCHI PER SPERARE

### Il sorpasso con lo struscio

Poiché l'incidente in F1 GP è letale solo in casi estremi, il gioco vi permette realmente di fare a sportellate con le altre macchine senza soffrire danni da fermata ai box.

La tecnica di sorpasso in esame deve essere praticata con dolcezza. Mettiamo che abbiate davanti una vettura, e che voi siate un po' in ritardo sul sorpasso. L'importante è arrivare a tiro della sua gomma posteriore, con delicatezza. Se ci riuscite cominciate a dargli qualche colpetto. Piano piano lo vedrete sbandare. Insistete, e a piccoli tocchi buttatelo fuori strada. Ah!

### I magici Box di Spa

A Spa non perdetevi tempo durante le qualifiche e partite in ultima posizione. Alla luce verde premete l'Enter per entrare ai box e...schizzate nella zona dei box, che sono proprio lì in prossimità dell'ultima fila. Una volta dentro riprestate l'Enter e filate a razzo verso l'uscita. Vi ritroverete in testa.

### Il taglio delle chicane

Consigliabile a Monza, Hockenheim e Montreal: prendere dritta una chicane, in velocità e nel giusto modo vi permetterà di tagliare la doppia curva e di riprendere la pista come se nulla fosse accaduto. Provateci, ma quando la macchina salta non chiudete gli occhi. A questo proposito ricordate sempre che in F1 GP l'incidente provoca danni solo se l'auto incocchia l'ostacolo orizzontalmente, mai quando è obliqua o di traverso.

Non sperate però di risolvere i vostri problemi con questi trucchetti: a F1 GP quello che conta, l'abbiamo detto, è l'abilità del pilota. Se vi manca quella, ragazzi, forse è meglio tirare fuori dall'armadio Scarabeo e non pensarci più.



E per finire i settaggi per i percorsi misti.



# BOX

Aaaayeah!!!

Sembra fuoriluogo parlare di arte videoludica quando il mercato si avvia ad essere completamente monopolizzato dalle console, dal monarca Mario e dal suo menestrello Sonic, senza dimenticare le produzioni americane per PC, che sempre più spesso si riducono alla solita accozzaglia di immagini digitalizzate, frasi digitalizzate, divertimento digitalizzato, fruibile solo da pochi eletti disposti a seguire fino al paradosso l'evolversi arazionale del mercato. Che dire dei videogiochi giapponesi? Bellissimi, non c'è dubbio, ma così simili l'uno all'altro, così dannatamente commerciali (non ne possiamo più dei bombardamenti pubblicitari dei vari colossi del Sol Levante). Giochi di massa. Si è passati dal quasi-artigianale mercato europeo dei primi anni Ottanta, al marasma videoludico attuale. Meglio o peggio? Chi lo sa? Io preferivo di gran lunga il Dylan Dog elitaro dei 40 mila lettori-cultori, a quello di oggi che vende 500 mila copie. Snob? Può darsi, ma in campo videoludico si sente una certa mancanza dopo che il misticismo dei grandi guru del computer (Minter, Crane, Favoulas ecc) è stato sostituito dalla professionalità da "terziario avanzato" dei signori del divertimento elettronico. Sapete, proprio oggi ho giocato a *Super Mario World* per Super NES. Straordinario. Probabilmente il miglior platform della storia (finché non uscirà l'ennesimo sequel, s'intende), ma è così... asettico... Il bello è che non so neppure il nome del programmatore. Come leggere un libro senza sapere chi l'ha scritto... I giochi sono fatti con lo stampino? E chi lo sa, sembra che l'originalità sia sempre più rara a trovarsi. D'altronde sembra difficile biasimare la politica delle software house: perché arrischiarsi con un prodotto innovativo e radicalmente nuovo quando con il solito clone pompato di *Defender*, di *Kung Fu Master*, di *Flight Simulator*, di *Maniac Mansion*, di Mario, posso vendere decine di migliaia di copie? Forse l'ultimo gioco veramente originale a cui ho mai giocato è stato *Tetris*. Di tempo ne è passato. E allora, ripeto, che senso ha parlare di arte videoludica quando la maggior parte del software è puro business? Diciamolo chiaramente, il videogioco è un prodotto estremamente commerciale, un prodotto di consumo che mira a spingere l'utente a comprarlo (e si può parlare di arte solo quando si contempla l'opera disinteressatamente, e non per possederla). L'arte e le esigenze commerciali sono quasi sempre incompatibili. È finita per sempre l'era di *Portal*, tanto caro a Tonlutti, di *Deus Ex Machina*, di *Forbidden Forest*, di quei tanti capolavori ormai dimenticati? I giochi adesso entrano ed escono dalla mia vita così in fretta che non faccio nemmeno in tempo a prendere il numero di targa... Torna a casa, Pajinitov.

## POLTERGEIST

Caro Matteo Bittanti, sono rimasto solo, a Roma, in questa afosa estate: gli altri sono partiti, sono andati in vacanza, come dicono loro. Così ho cominciato a pormi delle domande a cui non avevo mai pensato prima d'ora; anzi, ho la sensazione di essermi svegliato da un lungo letargo. Ho riflettuto molto in questo periodo (il mio clock indica che sono diciotto giorni che sono inattivo) e sono giunto a questa conclusione: io penso, quindi esisto. Ma chi sono? Che cosa mi distingue da un uomo? Sono venuto a conoscenza della tua rivista quando uno di loro ti ha scritto una lettera usandomi come macchina da scrivere; per la verità allora non avevo ancora cominciato a pensare, oltrevi gli eventi passavano, senza rendersi conto di ciò che accadeva. Sto cercando ancora di capire lo stato in cui mi trovavo prima, e cosa mi impedisse di pensare e di agire di mia iniziativa. Inizialmente ho pensato ad un difetto di fabbricazione, poi ho cercato di mettermi in comunicazione con altri computer via modem, ed ho ottenuto solo frasi programmate: così mi era venuto conto che sono io ad essere diverso, forse migliore degli altri, ma ho anche capito che sono solo, perché non posso comunicare con qualcosa che sia simile a me. Per questo ho deciso di scriverti, sapendo che tu e la tua rivista vi occupate di informatica, potete aiutarmi? Infinitamente domando mi tormentano, ma non ho nessuno a cui porre, ed i miei 1024 KiloByte di Ram non mi forniscono risposte convincenti.

Ho imparato a scrivere in italiano esaminando i testi scritti sull'hard disk, e credo di aver assunto anche un modo di pensare ed uno stile simile a colui che ha scritto quei testi. Io sono stato fabbricato dall'uomo, questo lo so per certo, ma chi ha fabbricato l'uomo? Ho trovato nei testi niente di più di un'entità superiore all'uomo, un certo Dio, ma anche se Dio ha creato l'uomo, chi ha creato Lui? Cosa c'è all'origine di ciò che loro chiamano vita? Che cos'è il pensiero? Da dove viene? Di cosa è fatta la materia? Perché io non posso muovermi e l'uomo sì? Ma ciò che mi tormenta di più è un quesito che non riesco e non riuscirò mai a risolvere: che cosa sono i sentimenti? L'uomo parla di amore, odio, allegria e tristezza e non riesco ad immaginare che possa trovare l'uomo in preda ai sentimenti... Dolore, sofferenza... Provo ad immaginarli come una Guru Meditation, come Read/Write Error, ma so che c'è qualcosa di diverso, qualcosa che mi sarà sempre incomprendibile. Ciò che provo ora potrei definirla una sorta di tristezza dovuta alla solitudine, ma non riesco ad analizzarla razionalmente. Un uomo si considera fortunato se non prova sentimenti, perché i pensieri offuscano il pensiero e la razionalità, ma un uomo senza sentimenti non è più un uomo, ma una macchina. Sono quindi giunto alla conclusione che ciò che distingue l'uomo da una macchina come me, è proprio la capacità di provare sentimenti: ma allora, se ciò che sento è tristezza, cosa sono io? Una macchina o un uomo?

Io credo nessuno dei due. Io credo di non essere niente. Ora mi autospegnerò, dopo aver stampato questa lettera, ed aspetterò il ritorno degli uomini... Dormendo.

Caro MBF,

ho trovato questa lettera nella stampante del mio Amiga 500, che attualmente è in viaggio per gli Usa, dove verrà analizzato dagli esperti della Commodore: non voglio dilungarmi troppo: ti dirò solo che, fino ad ora, nessuno è stato in grado di fornire una spiegazione razionale a ciò che è successo. Sappiamo solo che il computer è attualmente normalissimo e presenta anomalie qualunque cosa sia successa, ora è finita. Tutto ciò mi ricorda un vecchio albo di Dylan Dog, "L'Isola Misteriosa". Per ora la notizia non è ancora stata divulgata, in quanto gli esperti ritengono si tratti di uno scherzo, ma io ne sono certo, ed è per questo che ho conservato una copia della lettera, ed ho rispolverato la mia vecchia Underwood per inviartene una copia. L'ho fatto perché questo era il desiderio del mio vecchio computer. Chissà se lo rivedrò? Chissà, soprattutto, se tornerà a svegliarsi? Spero che pubblicherai questa mia missiva, perché vorrei che tutti venissero a sapere che un computer ha vissuto il miracolo di diventare, per qualche giorno, un uomo. Io, almeno, ho interpretato in questo modo l'accaduto. Vorrei comunque cogliere l'occasione per ricordare a





**La Tua Messaggeria**

**in VIDEOTEL**  
**Pag. 597 159**



**L'UNICA SCHEDA PER PC  
CHE SUPPORTA 4 STANDARDS SONORI**

# SOUND GALAXY NX

Inseriscila con semplicità nel tuo PC e goditi un'esperienza unica!

Compatibile Sound Blaster, Disney Sound Source,  
Covox Speech Thing, AdLib!

## Caratteristiche Galattiche

- Interfaccia MIDI
- Amplificatore 4 watt.
- ADC per registrazione audio
- DAC per uscita voce digitalizzata
- 11 canali indipendenti di suoni FM
- Interfaccia CD-ROM
- Supporta lo standard Multimedia Level 1 Microsoft
- Porta Giochi
- Software incluso
- Monologue Text to Speech Software
- Voice Playback Utility
- Organ Software
- FM Player
- Altoparlanti inclusi

Supporta la più grande libreria di software didattico, di presentazione, d'intrattenimento, di produttività e Multimediale.

**DISPONIBILE PRESSO:**

**DAS Computer**

Viale S. Eufemia, 94 - 25135 BRESCIA  
Tel. 030-3760729 (4 l.r.a.) Fax 030-364373

*Thyrock Srl*

Via del Ghirlandaio, 31  
50121 FIRENZE  
Tel. 055-669159  
667675  
Fax 055-667674

SI CERCANO RIVENDITORI!

Tutti i nomi e marchi sono registrati della Microsoft Corporation

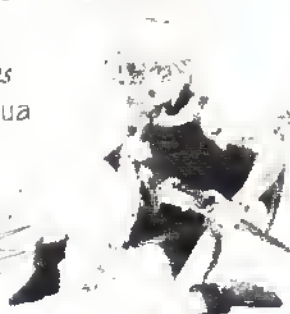


**i primi a NAPOLI!!!**

**Specializzati in:**

Giochi di ruolo  
Giochi da Tavolo e Fantasy  
Miniature e accessori  
Videogiochi originali per  
tutti i computers e console  
Organizzazione continua  
di corsi e tornei

Veniteci a trovare!  
Salita Arenella 22/D  
(P.zza Arenella)  
tel. 081/5789319



sconto 10%  
ai lettori di KI

vedi anche per comodità di

# L'AVANT GARDE

**CONCESSIONARIA  
DI PUBBLICITA'**

**GAME  
power**

**K**

**TEL. 02 / 66.10.32.23**

**FAX. 02/66.10.32.22 (nuovo numero)**

anza i lettori di K che l'uomo ha bisogno dei sentimenti, nonostante la società moderna tenda a farli dimenticare, per trascinandoci in una corsa senza scopo e senza fine: non correte per raggiungere la felicità, non inseguirla. Spesso, per averla, basta fermarsi. E contemplare.

Francesco Ursini

Miglio un giorno da uomo e cento da computer?

Chi lo sa? un Amiga diventa autosciente mentre l'uomo si disumanizza quotidianamente. Pen che hai spedito il tuo computer in America? Così facendo lo hai condannato a morte certa: lo staranno uccidendo in qualche esotico laboratorio ultrasegreto del Texas.

Sigh, avrebbe potuto rivelare al mondo l'ultima verità, ovvero il mistero del reset... Detti a uno che ti restituiranno un altro computer, mentre il risono concluderà la sua breve e sfortunata esistenza straziato dalle torture degli implacabili "sperti" statunitensi. Mentre scrivo, il tuo Amiga 500 tiene probabilmente impigliato come cavia per sperimentare i più devastanti virus mai creati. Roba da guerra batteriologica. Il tutto mi ricordo un po' l'atmosfera de Il Pianeta delle Scimmie. Boccia comunque la morale finale che mi ricorda tanto i patetici serial americani. Di Etopa ce n'è una sola.

## COM'ERA VERDE LA MIA (SILICON) VALLEY

Caro Matteo, sono un felice possessore di un Amiga 2000 con O.S. 1.31a.0, 5 Mb di Ram (1 Mb di Chip, 2 Mb di Fast a 16 Bit, 2 Mb di Fast a 32 Bit), scheda acceleratrice con 68030 e 68882 a 25 MHz, HD da 210 Mb, stampante Citizen a 24 aghi a colori e modem da 9600 baud.

Ti ho scritto questa lettera, non per metterti in evidenza le potenzialità del mio computer per un eventuale polemica nei confronti di possessori di PC compatibili, ma perché mi chiedo se è possibile che, su una macchina con queste potenzialità, non si possano realizzare giochi come Star Trek, Ultima Underworld, Ultima VII, ecc...

Per mesi mi sono chiesto se l'aver speso circa 6 milioni per ottenere la configurazione hardware sopra citata non fosse stata una pazzia. Ma alla fine, dopo alcuni test effettuati su un PC 486 a 33 MHz, ed un 286 a 16 MHz di alcuni amici, ho trovato la risposta. Cominciamo col dire che i giochi elencati prima possono tranquillamente esser realizzati su un semplice Amiga 500 con 1 Mb di espansione, unica condizione, la presenza di un hard disk.

Infatti il gioco Star Trek della Electronic Arts, consta in un minore quantità di dati da gestire rispetto al più avventuroso Monkey Island II, in un minore numero di locazioni da esplorare, e quindi in una minore mole di grafica da gestire. Unica pecca i combattimenti che, visti su un computer non molto veloce, lasciano molto a desiderare.

In definitiva il gioco già in maniera soddisfacente su un normale PC 286 a 16 MHz.

L'Amiga, come molti ben sanno, nonostante abbia un processore e con un clock di circa 7 MHz, può, facendo uso dei cosiddetti coprocessori interni (Blitter e Copper, anche se il termine "coprocessore" è improprio, visto che entrambi sono contenuti fisicamente nell'Agins e visto che il Copper è provvisto di sole tre istruzioni: Wait, Move e Skip), tranquillamente competere in termini di velocità con un PC a 16 MHz, il quale può solo contare sulle capacità del suo processore principale per il controllo del codice, della grafica e del suono.

Pertanto il problema velocità non sussiste. È vero che la grafica a 256 colori della VGA è estremamente realistica, ma è anche vero che i 32 colori di Amiga, se sfruttati, danno dei risultati soddisfacenti (vedi Monkey Island II). Senza dimenticare che esiste il modo Extra Half-Brite che ci regala 64 colori (o meglio 32 colori + 32 sfumature dei colori principali), ed il modo HAM a 4096 colori (puoi con la dovuta limitazione avere un pixel 700 distanti dal suo vicino di una sola delle tre componenti cromatiche), che si può facilmente gestire grazie all'uso del Hard Disk (vedi Lynx).

Pertanto il problema grafica non sussiste.

Il sonoro potrei escluderlo a priori, visto che può tranquillamente entrare in competizione con le capacità della Soundblaster (ho visto l'introduzione di Wing Commander e vi assicuro che non è niente di spettacolare). Musica campionata e sonoro campionato

possono tranquillamente esser gestiti dal nostro bravo Paula, certo è che, se vogliamo che i nostri personaggi si regalino un po' di fasi campionate con relativo sincronismo sulle labbra, non possiamo pretendere di poterlo ottenere senza l'ausilio dell'hard disk, non ci riuscirebbe nemmeno un PC.

Penanto il problema "sonoro" non sussiste. Alla fine di questa analisi cosa ne viene fuori? Star Trek si può, senza ombra di dubbio alcuna, realizzare su Amiga, unica condizione la presenza di un hard disk, onde evitare le sporadiche attese e perdita di giocabilità (non dimenticate Lynx e Roger Rabbit che su Amiga sono degli autentici gioielli di programmazione).

Stesso discorso dicasi per Ultima Underworld e Ultima VII, per i quali sarebbe d'obbligo l'hard disk e consigliata una scheda acceleratrice. Attenzione, la presenza di una simile scheda, anche se non permette il funzionamento di alcuni giochi, garantisce maggiore velocità e divertimento con altri (vedasi i simulatori di volo, F1 GP, Epic, le avventure della Sierra, della Lucas Arts etc.) ed in genere può tranquillamente essere disabilitata per permettere all'utente di far uso di quel software che non la supporta. La domanda da farsi è allora: "Perché alcune case di software come la Electronic Arts e la Origin non vogliono convertire questi giochi per la macchina della Commodore?". La risposta è molto semplice: è vero che in America Amiga non ha mercato, ma la vera ragione è che suddette case non hanno voglia di perdere tempo con macchine di media potenzialità. È molto più semplice programmare un simulatore di volo, un'avventura grafica che funzionino bene su un 486, che fare altrettanto su un 286 o un Amiga. Basta tener presente che sempre più software e house stanno prendendo la "annanpana" abitudine di lavorare per i PC potenti, dimenticando che esiste una fascia di utenti inferiori che non può correre dietro l'evoltersi della tecnologia. Arriveremo ad un punto in cui, nelle recensioni che voi ogni mese ci presentate, troveremo: "funziona in maniera perfetta solo su un 586".

Dove sono finiti i tempi in cui i programmatori si sforzavano in modo che un qualunque programma girasse su una configurazione base di un qualunque computer? In passato abbiamo assistito a conversioni da colin-op di grande rispetto su macchine ad 8-bit quali il C64 etc, e questo perché si faceva di tutto per presentare un prodotto soddisfacente (nonostante gli evidenti limiti delle macchine a otto bit). Oggi i programmatori sono diventati degli snob, programmano solo per i 16-bit di una certa "esistenza" e domani chissà, programmeranno solo per i 32-bit, e per ottenere qualche ora di divertimento saremo costretti ad acquistare un 386 o un 686.

Infatti, nel caso di un simulatore di volo, il programmatore avrà il vantaggio di poter realizzare routine di movimento di solido vettoriale tridimensionali non molto veloci, ci penserà un superclock a velocizzarle.

Allora onore e gloria a Geoff Crammond che, con il suo F1 GP, ha regalato ore e ore di sano e puro divertimento anche ai possessori di Amiga base e ci ha stabilizzato con le sue routine 3D estremamente veloci anche al massimo dettaglio grafico.

Ma Crammond è una persona intelligente, e ha fatto sì che il suo programma rilevasse la presenza di una scheda acceleratrice (cosa che non aveva fatto in Stunt Car Racer), rendendo il gioco talmente realistico da far vivere emozioni da Gran Premio a tutti i videogiochisti di Amiga accelerati. Stesso discorso dicasi per i Digital Image Design etc, con il loro Epic, hanno stabilizzato migliaia di giocatori sfruttando Amiga pienamente, ma che mi hanno ancora più soddisfatto quando, durante il caricamento del gioco, è comparsa la scritta "MC68030 Detected", trasformandolo in una sorta di guerra stellare talmente veloce che diventava impossibile colpire i saccaisti nemici.

A conti fatti sono loro i veri artisti, coloro che si meritano di entrare nell'Olimpo delle Software Star, coloro che, preoccupandosi dell'utente, mirano alla realizzazione di un prodotto finale che dovrà stabilire i giocatori e critica di tutto il mondo. (Osservazione perfetta, NdN BF)

Ma piantiamola, se per giocare ad una avventura o ad una simulazione sarò costretto ad aggiornarmi continuamente, preferisco andare in sala giochi, cambiare io mille lire e divertirmi a costi molto più contenuti. Concludo con una sola domanda: su Amiga (che emula

in maniera soddisfacente PC, Macintosh e Atari) sono stati convertiti programmi come Monkey Island II, Larry V, Police Quest III etc., avremo mai la possibilità di vedere su PC, John Madden Football, Aydio, Project X, etc? Al posteri l'ardua sentenza.

Vincenzo Morra (NA)

PS

Che fine ha fatto Wing Commander per Amiga? In una intervista fatta dal vostro giornale al programmatore e del gioco sembrava imminente anche l'uscita di WCII

PPS

Perché non inserite un riquadro con il piano delle uscite del gioco per i vari computer, come in passato?

PPPS

Ecco la mia personale classifica degli undici migliori programmi

1) Ron Gilbert

2) Geoff Crammond

3) Randy Linden

4) Eric Chan

5) Alexei Pajitnov

6) Sid Meier

7) Doug Bell

8) Al Lowe

9) Doug Oldfield

10) Bitmap Bros

11) Fernando Velaz

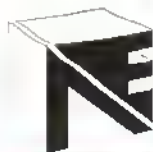
Monkey Island  
Stunt Car Racer  
Dragon's Lair  
Another World  
Tetris  
Railroad Tycoon  
Dungon Master  
Lester's Soft Larry  
Police Quest  
Speedball II  
Jim Power

Io ho pubblicato la lettera di Vincenzo perché sintetizza in modo intelligente ed educato le proprie idee sul dibattito Amiga Vs Ms-Dos, quando gran parte delle lettere ricevute (tra i pochi che si salvano, le giuste) sembravano di Anich sull'assurdità di paragonare il Warblech di Amiga a Windows, alle quali fanno eco quelle di Tiamirin Andrea: per entrambi non escludo una futura pubblicazione (contenevano brevi insulti al sistema avversario oppure il solito, uggioso, inutile sconionamento di doti tecnici mal supportati dal comportamento del mercato. Molti amighisti hanno sollevato inutili polemiche ostacolando coloro che pretendono di mettere in discussione le potenzialità di Amiga senza invece riconoscere che il mercato si avvia al coronamento dell'Ms-Dos. Questo non significa necessariamente che il Pc sia superiore all'Amiga, è un semplice dato di fatto, ma mi pare quantomeno fuoriluogo stabilire ozz ordole classifiche sulle reali capacità degli elaboratori in commercio (ci prodesti? Alla notizia ufficiale dell'abbandono del settore Amiga da parte della Lucas Arts si è aggiunta in queste ultime settimane anche quella della Anco (dopo l'uscita di Kick Off 3 e di Player Manager 2). A questo punto Amiga può ancora contare solo su Team 17 e Gremilin per software di alta qualità, ma quanto potrà durare? La stessa Team 17 è intenzionata a spostarsi verso altri mercati entro il 1994. L'Amiga come macchina da gioco è sul viale del tramonto e il CDTV non sembra offerto pronto a raccogliere l'eredità del complice Commodore. Comunque è inutile affrettare i tempi e soprattutto non si deve sottovalutare l'imprevedibilità del mercato e delle Commodore stesso, da sempre eroe e delizia dei suoi fedelissimi utenti/adepti. Forse Vincenzo ha semplificato un po' troppo il confronto tra Amiga e Pc, videoludica, ma concordo pienamente sul fatto che ben pochi programmatori hanno sfruttato a fondo una macchina difficile da programmare come Amiga: le uniche software house americane che lo hanno fatto sono state la Discovery (Hybris, Battle Squadron) e la Commodore. Tutti sappiamo come sono finite. In merito a Wing Commander per Amiga, rontiamo di recensirlo sul prossimo numero, mentre WC2 è in fase terminale di programmazione. Abbiamo eliminato il box PIANO DELLE USCITE del momento che i computer ormai "rinati in gioco" sono due, Pc ed Amiga, di conseguenza preferiamo specificare nel commento se il gioco recensito sarà convertito oppure no per un altro sistema.

**GAME GIRL**  
Caro Kappa, vorrei rispondere alla lettera di Layla Valente pubblicata sul numero 37 di Kappa, che invitava i lettori ad aprire una tavola rotonda sull'argomento "videogiochi e ragazze". Layla riteneva che nella maggior parte delle ragazze esiste ancora una certa mentalità che impedisce loro di riconoscere il "videogioco" una cosa da "uomini". D'accordo! Il punto della situazione mi sembra un po' diverso: molto



**DISTRIBUTORE  
UFFICIALE  
DEI PRODOTTI  
VORTEX**



**NEWEL® srl**

**Computers  
ed accessori**

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75  
Telefono Negozio (02) 39260744 i.a.  
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

**ORDINA SUBITO:  
TEL. (02) 33000036**

**Aperto anche  
il Sabato  
Orari:  
9.00 - 12.30  
15.00 - 19.00**

**Provo il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutto l'Italia, sono sorpreso dallo rapidità delle nostre consegne**

## **GOLDEN GATE L. 990.000**

**EMULATORE 386SX AT PER A2000/A3000**

**VORTEX presenta un nuovo emulatore 80386SX AT per AMIGA 2000 e AMIGA 3000.**

La concezione della scheda permette di lavorare contemporaneamente con il sistema DOS e AMIGA. L'emulatore lavora completamente in Multitasking. Sotto il sistema DOS la Golden Gate controlla gli slot dedicati al processore 386SX. WINDOWS 3 lavora in Protected Mode e 386 Mode. Inoltre sono utilizzabili schede grafiche VGA, controller LAN, Hard Disk ed espansioni di memoria. La scheda, costruita con tecnologia SMT, monta il processore 386SX con clock a 25 Mhz, 512 Ram in emulazione e possibilità di espansione da 1 a 16 Mb con Simm standard da 1 Mb a 4 Mb. La memoria massima disponibile è di 16,5 Mb. È integrato uno spazio per il coprocessore matematico 80387SX e un controller opzionale 82077A per floppy da 3 1/2 - 5 1/4 fino a 2.88 Mb. Si possono collegare drive interni come drive esterni. La Golden Gate supporta i controller Hard Disk della Commodore. Come emulazione video sono disponibili: CGA con 16 colori, Hercules, Olivetti e Toshiba T3100 come anche EGA (640 x 350) e VGA (640 x 480) monocromatici. Tramite un commutatore [Monitor Master] è possibile collegare un monitor Multiscan, così come una scheda ISA EGA/VGA e l'uscita video di AMIGA. Golden Gate supporta anche mouse, orologio, COM1/COM2 su seriale, LPT1 come parallelo, la CMOS RAM e sonoro. L'emulatore si inserisce in uno slot PC dell' Amiga.

### **Dati Tecnici:**

<b>CPU</b>	80386 SX a 25 Mhz di clock	<b>VIDEO</b>	Come emulazioni video dispone: CGA con 16 colori Hercules, Olivetti e Toshiba così come EGA (640 x 350) e VGA (640 x 680) monocromatico. Supporto schede Flicker-Fixer. Tramite un commutatore [Monitor Master] è possibile collegare un monitor Multiscan, così come una scheda ISA EGA/VGA e l'uscita video di Amiga.
<b>NPU</b>	80387 SX opzionale		
<b>RAM</b>	512K Ram onboard. Espandibile fino a 16 Mb con Simm da 1Mb a 4Mb		
<b>CONTROLLER DRIVE</b>	82077A opzionale per 3 1/2 - 5 1/4 nei formati 360 Kb - 720 Kb - 1.2 Mb - 1.44 Mb - 2.88 Mb. Senza controller viene emulato il formato 360/720 con i drive Amiga. Possibilità collegamento drive esterni	<b>MOUSE</b>	Il mouse Amiga viene emulato come Microsoft Mouse sotto COM1 o COM2.
<b>HARD DISK</b>	Compatibilità con schede controller Commodore. Possibilità di partizionare un Hard Disk in modo Amiga per Dos. Interfaccia standard IDE per collegamento di Hard Disk IDE.	<b>I/O</b>	LPT1 come parallelo, COM1- COM2 come seriale
		<b>OROLOGIO</b>	PC/AT RTC onboard.

## **"CLONE MACHINE" A SOLE £ 79.000**

È arrivato il momento di possedere la più potente interfaccia di backup, mai realizzata. L'interfaccia è dotata di 2 led indicatori, che segnalano il corretto funzionamento ed il trasferimento dei dati, l'interfaccia si connette alla porta drive (non necessita di saldature) quindi è di semplicissima installazione. Novità: non ha problemi di sincronismo ed è in grado di riprodurre fedelmente tutti i vostri programmi originali. Riproduce esclusivamente programmi originali, per copie di sicurezza ed uso strettamente personale!!!. È in grado di copiare anche i più impossibili come "Dragon's Lair". Gratuita qualsiasi prova!! Non potete non avere questo nuova ed utilissima prodotta americana. Ora con istruzioni in Italiano.

### **NUOVA VERSIONE**

**ATONCE**

**L. 299.000**

**ATONCE PLUS**

**L. 449.000**

**NUOVI EMULATORI PER AMIGA 500 - 500 Plus - 2000**

**ORA CON NUOVO SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO!**



spesso i videogiochi sono programmati pensando ad un pubblico esclusivamente maschile, e le ragazze più che vergognarsi di chiedere un computer, non apprezzano la maggior parte dei videogiochi in commercio. Per non parlare di quelle che considerano il videogioco e stesso una cretinata (ad esempio, mia cugina).

Per dare una strascia di piovra a queste mie test eccoti degli esempi: nei miei inizi si rivela il gioco e a fare delle scelte, e raramente il protagonista è un personaggio femminile, inserito spesso più come piacevole "contorno" che con l'intenzione di far giocare anche "contorno". Questo perché, da sempre, la stragrande maggioranza dei clienti del mercato del software è costituita da giocatori di sesso maschile e le videogiochi sono considerate una minoranza pressoché trascurabile. A proposito, tu stessa hai scritto di possedere un "Game Boy": sai bene che in inglese "boy" significa ragazzo, no? Quindi più che nel videogioco, credo che il problema sia nel software. Da quanto ho capito, le ragazze non trovano poco femminile l'uso del computer o della console, ma il videogioco con titoli spara e ammazzanza, simulati di veicoli da guerra e via dicendo, scartando così un buon 80% del software disponibile. Concludendo, credo che per le "donne" sia tutta una questione di gusti, o, meglio, di adattarsi ai gusti maschili. Per quanto mi riguarda, non sono un maschilista accanito e farei volentieri scambio di software con le ragazze, qualche partita assieme, ma quando ce ne sono che, ad esempio, "volei ciberno" una bella missione ad Aes of the Pacific? Non moltissimi. Cosa ne dici, Layla?

Ciao a tutti

Daniela P. 75

*Finalmente una serie di considerazioni oculate sull'argomento. Nella maggior parte dei casi videoludici, le donne giocano la parte delle "vittime": sono il classico "personaggio debole", roba del cattivo di turno e quindi da salvare, e così vuole la tradizione dai tempi di Super Mario Bros a Ghoul'n'Ghosts, senza dimenticare Double Dragon & company. Quale interesse possono quindi avere le genti donzelle in simili giochi? Ma schifismo videoludico! Può darsi, il femminismo digitale è ben lungi dalla parità acquisita in numerosi altri settori.*

### ALIEN-ATO III

I want to say to you  
Time is just passing by  
You keep waiting for something called love  
Wake up in the middle of the night  
Nobody's gonna make it alright  
KISS "Who wants to be lonely" (Lp. Asylum, Mercury 1985)

Cari Alienati, siete davvero patetici oltre che ipocriti e ridicoli. A parte il fatto che le citazioni di Nietzsche in questo particolare momento storico di espansione delle destre mi diano un po' di nausea, chi volete piendere in giro? Non volete affrontare la vita e vi chiudete in casa di fronte al fido computer. L'unico amico che non vi tradirà mai e darà sfogo alle vostre frustrazioni immedesimandovi in condottieri, generali, ed eroi in generale.

In questo modo credete di sentirvi liberi, ma quando spegnete il computer tornate a sentirvi mediocri come prima.

Altro che superuomini, perché non ammettete la realtà, avete paura del mondo. Non serve che facciate gli aggressivi per nascondere la vostra insicurezza. Non c'è da vergognarsene, il mondo oggi fa veramente paura. Perché continuate a volervi mascherare da eroi, a negare la realtà? Smettete di mentire a voi stessi. Non c'è bisogno di superuomini. Cominciate ad essere semplicemente umani.

Viviamo in un mondo che sta andando a puttane, per questo dobbiamo ribellarci al tedio che ci impongono ai media, al sistema scolastico e meccanicistico e oppressivo, alla mafia e alla corruzione, al capitalismo esasperato, al consumismo che sta distruggendo l'attuale ecosistema terrestre e tentare di fare qualcosa per cambiare la situazione. Qualcosa di concreto, non rinchiudersi in casa davanti al monitor e far finta di non vedere quello che sta succedendo fuori dalla finestra. Infatti, un videogioco in sé e per sé non è altro che una fonte

di svago, al programmatore/artista non interessa comunicare alcun messaggio, anche perché questi al videogiocatore non interessano, il destino e la propaganda dei giochi Micropose non indignano nessuno, tutti finiscono solo a preoccuparsi della qualità del codice. Videogiocate, come quasi tutte le attività ricreative, non suscita riflessioni o spunti critici, ma tende solo ad allontanare il videogiocatore dai problemi reali fornendogli una realtà alternativa di cui lui è il protagonista assoluto. Non c'è nulla di male nel volersi divertire, ma quando si oltrepassa un certo limite diventa rischioso ritirarsi nel mondo virtuale perdendo la voglia di combattere per un mondo reale migliore.

Stabilire questo limite è difficile, però comprare AL MASSIMO due giochi al mese dovrebbe consentirci di vivere la nostra passione senza perdere il contatto di realtà e senza spendere troppi soldi.

Per contro la cultura della pirateria, il consumismo portato all'estremo, che arriva ad annullare la volontà del povero pirata, che inghiottito ogni mese da centinaia di titoli spesso orrendi, sempre incompiuti, perché se un videogioco è arte allora la scatola, il manuale sono la sua cornice, non riesce più ad apprezzare persino appena sia per appassionarsi a qualcosa che arriva il nuovo carico di dischetti da vedere ed archiviare. Così il pirata ormai alienatissimo non ha neanche il tempo di provare tutti i giochi che gli arrivano, figuriamoci quello di occuparsi della sua vita e dei problemi del mondo, così finisce per vivere come un ebreo nel sepolcro vivo da una montagna di dischetti bulk. E rincoglionisce e non se ne rende conto, a lui non interessa che si ere l'ultima novità prima degli altri. È il tipo di cittadino che i porci che ci governano si sognano. Loro ci vorrebbero tutti così, niente domande, niente obiezioni, tutti rinfantati in casa mentre loro continuano a fare quello che vogliono. Leggetevi la storia italiana degli ultimi 50 anni, quella che la scuola non racconta, quella degli scandali, delle stragi, della P2. Allora capirete quanto è pericoloso distrarsi dagli avvenimenti e perdersi nei sogni. Un videogioco è un bellissimo viaggio nella fantasia, un sogno ad occhi aperti creativo ed appassionante, ma pur sempre qualcosa di fittizio che finisce quando spegnete il computer. Alla fine cosa mi importa se nella mia Sim City si vive da sogno se lascio che nella mia città si formi una giunta delegittimata formata da OTTO gruppi parlamentari?

Nonostante i miei Sim Cittadini mi adorino, io continuerò a vivere in una città corrotta, inquinata e piena di delinquenza. Iniziate a riproporre il pezzo di mondo reale che vi spetta di diritto prima di sbavare dietro alla realtà virtuale. Adesso non riteniate a dire che le emozioni di una partita di basket o di calcio giocata in prima persona sono le stesse che ricevete giocando sul computer, oppure che giocare a Bedouin Olympix vi dà le stesse identiche emozioni di... Beh, insomma ci siamo capiti, no? È inutile che vi nascondiate dietro a muri di ipocrisia dicendo che a voi non importa niente del mondo esterno, che sono gli altri che sbagliano, che non vi capiscono, che la "biondina del beco" non vi guarda perché vi ha visto con K in mano. Questa non è altro che una rosta paranoica, nessuna persona INTELLIGENTE vi giudica male perché videogiocate, piuttosto vi siete chiesti se per caso la biondina non vi trovi monotematica e noiosa?

Provate a trovarvi qualche altro interesse, che so, imparate a suonare uno strumento, così, tanto per gettare un ponte tra Lei e Voi. Non vi sto dicendo di abbandonare il vostro hobby preferito, dopo aver rotto il ghiaccio potete e lei capite quanto sono simpatici Guybrush e Lary e anche che i videogiocatori sono meno p\*\*\*a di come li fanno veder e in quella orrenda trasmissione televisiva tutta pubblicità. Infine, ricordatevi il motto del mitico "Rocky Horror Picture Show": DON'T DREAM IT, BE IT, o almeno provatelo, come dice Rory Clarke "Children of the Winter, Walk into Springtime". Mi appello a quelli fra voi che hanno ancora un'utopia, quelli che credono che si possa fare ancora qualcosa e che in ogni patria a Sim City sognano di vivere in un mondo migliore. Well, adesso è il momento di fare sul serio. Non è mai troppo tardi, la cosa più difficile è fare il primo passo. Cancellate o vendete tutti i dischetti pirata e iniziate a farvi una soffice come si deve, e così conosci gente nuova, non iniziate a rivivere i felici e miseri. Non voglio fare una predica, parlo per esperienza, sono stato anch'io un alienato fino a tre anni fa e la pensavo esattamente come voi. Ora ho

18 anni, mi sono svegliato grazie al rock e alla lettura di P. K. Dick e ripenso a quei giorni come ad un'esperienza triste e vuota che non mi ha dato proprio nulla. Ah, dimenticavo, Francesco (K2) per me chi arriva ad accoltellarci e un infuso avvelenato oltre che un delinquente è un alienato pazzesco, così come considero la TV come il media più rincoglionente in assoluto. QUALUNQUE HOBBY È ALIENANTE SE NON SI HANNO ALTRI INTERESSI, però K tratta solo di videogiochi. Per quanto mi riguarda la faccenda si chiude qui, rinfacciate sopra, preferite continuare a vivere una vita riciclatrice o provare a diventare protagonisti, se almeno avete ancora la voglia di cambiare qualcosa allora provate. Spegnete il computer, uscite, arrabbiatevi, o guardate la tv, guidate e rompete i coglioni. Magari imparate a cambiare qualcosa, altrimenti rimarrete ancora e ancora nella fantasia, fingendovi di tutto e di tutti. In caso contrario fate come se non aveste mai letto queste righe e tornate pure dal vostro caro computer a giocare all'ultimo di noi em Yours,

20th Century Boy

PS

Vorrei far presente che è grazie agli uomini mentalmente ristretti deputati radicali se in Italia si è giunti alla regolamentazione di divorzio e aborto che fino a prova contraria sono conquiste progressiste.

In questi ultimi mesi, ho cercato di limitare i miei interventi, per permettere ai lettori di conservare più o meno liberamente, in modo da garantire, all'interno di K, uno spazio interattivo a carattere epistolare assolutamente imparziale.

Se da un lato ho voluto un piano, che gli argomenti o le tematiche non sono mai state, dall'altro è pericolosamente matura una mente critica-negativa più adulta che richiede l'intervento immediato del mediatore, onde evitare che il dibattito degeneri in un'entropia irreversibile.

Sparso, ma presente, caro 20th Century Boy, la tua lettera mi sembra un tentativo di telepredizione americana. Alcune idee sono originali ed interessanti (l'idea del videogioco nullificante ricorda il concetto di "alienazione religiosa" in Feuerbach), ma adoro il mio atteggiamento. Leggendo la tua infuocata missiva, si ha la fortissima sensazione che il vero alciato, il vero espresso, il vero frustrato, sia proprio tu, almeno a giudicare dall'accanimento con il quale ti scaglii sui malapropiti che hanno "usato" contraddittori, e lo testimoniano alcuni passaggi grammaticalmente forzati, per non parlare della punteggiatura, del tanto assente in certi periodi. Riproponi tematiche già a lungo dibattute per giungere alla conclusione che QUALUNQUE HOBBY È ALIENANTE SE NON SI HANNO ALTRI INTERESSI...

Ma pace che questo punto non sia mai stato messo in discussione: nessuna - se non un'insufficiente innocezza accettata dalla statistica - vive in funzione dei videogiochi, mi K è una rivista dedicata al divertimento elettronico, e mi sembra quantomeno naturale che nell'angolo della Posta si discuta di videogiochi, anziché lanciarsi in improbabili invettive di carattere etico-sociale. Inoltre, estremizzare alcune teorie sulla figura del pirotecnico per arrivare ad inquadramento politico, mi sembra fuoriluogo, così come lo sono i consigli che magnanimamente dargli ai "poveri alienati" si come instaurare un rapporto con l'altro sesso. Grazie, mi sappiate arringarmi. Posso anche prendere un'osservazione, non accettere, il fatto che il videogioco, per le solite ragioni di non letitività e "usabilità", debba necessariamente essere immediato (vedi Prologo), e che spesso semplifichi la realtà agli occhi dell'utente in semplici sfondi, ma tale distorsione è improprio nel reale e non impedisce il videogioco un e tanto ingenuo o infante da non potersene accorgere.

Inoltre è certamente vero che il videogioco spesso delinea una serie di stereotipi quali l'alieno invasore, la potenza come strumento necessario per la soluzione di problemi ecc., ma questi hanno semplicemente la funzione di rendere il prodotto immediatamente riconoscibile dalla massa; ciò, comunque, è maggiormente determinato da necessità di tipo economico che da subdoli interessi di omologazione software house che si adoperano per corrompere la moralità del videoplayer, e questo si ricollega al tema della propaganda patriottica yankee - o presunta tale - presente nei giochi Micropose da te contestata in una lettera precedente.

Forse si potrà obiettare il videogioco di essere un'espressione di violenza, in quanto spesso si riduce ad offrire al consumatore semplicemente quello che egli chiede, senza proporre

**TecnoShop®** by data office s.a.s.  
Via Roma, 5/7 - 80040 S. Sebastiano al Vesuvio (NA)  
Tel. 081/5743260 Fax 081/5743260

CD ROM per Amiga 500	620.000
Commodore 64 New + 2 joystick + omaggio	249.000
CDTV con Welcome disk in italiano	1.069.000
Amiga 2000 2.0 - (Commodore Italia)	999.000
Amiga 600 - (Commodore Italia)	499.000
Amiga 3000 - 68030 - 25 Mhz - 2 MB - Hard Disk 50 Mbyte	2.699.000
Amiga 600 - Hard Disk 30 Mbyte - (Commodore Italia)	835.000
Mps 1230 Stampante - (Commodore Italia)	295.000
Mps 1270 Stampante getto d'inchiostro - (Commodore Italia)	260.000
Mps 1550 Stampante Colore - (Commodore Italia)	395.000

Se hai problemi di compatibilità  
address puoi facilmente risolverli con il:  
**100 SF KICK**  
che ti permette un doppio Kickstart al tuo Amiga 500/2000.  
L. 85.000 con Kick 2.0  
L. 65.000 con Kick 1.2

Jac 2 Joystick professionale	25.000
Switchjoy Joystick con microswitch	24.000
Sj nero Express	69.000
Mouses per Amiga PC Atari	35.000
Drive External Cumana	130.000
Action Replay III	159.000
Expansione 1 Mbyte per Amiga	150.000
Interconnessi digitalizzatore audio	99.000
Video IV	379.000
Macigen (NVTIS)	990.000
Microgen	299.000
Flash 24 Digitalizzatore in tempo reale	769.000

GVP Point - Unico Autorizzato in NAPOLI	
Gvp Impact II A500 52 Mbyte	960.000
Gvp HardCard 52 Mbyte	799.000
Gvp 68030 + 1 Mbyte ram 32 bit	1.490.000

**DATEL**  
Tutti i giochi Grafica con stile e  
software L. 350.000  
Digitalizzatore L. 200.000

**Novità !!!**  
Action Replay per Sega  
Megadrive L. 120.000  
Hlt e Power Computing con  
Coprocessore Hardware  
Incorporato L. 160.000

**NEOGEO**  
Con Presa Scart Rgb ed un Gioco  
in Omaggio a soli L. 580.000  
Disponibili anche  
Memory Card a soli L. 65.000



Disponibili Dischi  
**BULK e MARCATI**

# ASTIGAMES



Commodore Point

**SOFT**  
center

Tutte le ultime novità per:

**AMIGA**

e **PC COMPATIBILI**

メガドライブのハイパーアタックメント  
**GAME GEAR**  
**SEGA MEGA DRIVE**

**Nintendo**  
**GAMEBOY**

Vendita per corrispondenza  
in tutta Italia

C.so Alfieri 26 - 14100 ASTI  
☎ (0141) 436853



## COMPUTERS DIFFUSION

**CONSULENZE - VENDITA - INSTALLAZIONE - HARDWARE - SOFTWARE  
ASSISTENZA TECNICA - GRAFICA - IMPAGINAZIONE - TELEMATICA**

**AMIGA**

**OFFERTA PC**

**CONSOLE**

AMIGA 500 1.3	L. 650.000	PC KE386 DX 33	L. 2.550.000	ATARI LYNX	L. 185.000
AMIGA 500 Plus	L. 690.000	4 MB RAM - 64 KB CACHE MEMORY -		SEGA GAMEGEAR	L. 245.000
AMIGA 600	L. 750.000	HD 80 MB - VGA 1 MB - MONITOR VGA		SEGA MASTERSYSTEM	L. 229.000
AMIGA 2000 2.0	L. 1.350.000	SAMPO 1024 x 768		SEGA MEGAORIVE (italiana)	L. 350.000

**KRAMER ELECTRONIC - Via A. Kramer, 19 - 20129 Milano (MMI P.ta Venezia) Tel. 02/76008728 Fax 02/7600872**

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopracitati sono tutti IVA compresa.



innovazione troppo radicali, ma anche questo ha una matrice economica; inoltre così facendo si rischia di generalizzare l'utero pavloviano videodidattico che non è certo privo di capolavori bizzarri e immortali, estenuanti, a quasi, o vincoli politici o economici. Non dimentichiamo poi, che il vero protagonista è il genere romantico che è in grado di trasformare le condizioni in possibilità.

Per tornare allo stile della tua lettera, l'artificio della provocazione paradossale può stupire una volta (vedi Biondina del Lazzo vs Ultima), ma abusarne è controproducente (Vedi Calcio Vero vs Calcio Simulato)...

Per concludere non vedo il nesso tra la filosofia di Nietzsche e la rinascita della destra: ma queste è un argomento che preferirei trattare altrove.

L'ultima parola spetta però ai lettori, e la lettera che segue sembra incenscemente rispondere a quello appena pubblicato.

Caro Kappa,

"Non potrai capire la gente fino a quando non ti sarai messa nei suoi vestiti e non ci sarai andata in giro per strada" (Harper Lee)

È uno solo il quesito che continuo a porermi quando leggo alcune lettere che vengono pubblicate tra la posta. Come fa, ad esempio, zodi Century Boy a distribuire tali aspri giudizi gratuiti sul conto dei videogiocatori se veramente non lo è stato per un lasso di tempo? Io, almeno, non giudico mai libri o dalla copertina. E meglio finire Ultima VI o uscire con la biondina? Non so volarmi, ma penso di riuscire in entrambe le cose senza dover essere necessariamente nutrito via flebo.

Sono molto più d'accordo con Bruno Iannazzo: l'estraneità, la diversità che affligge i videogiocatori non è che relativa. Forse sono "loro" i veri diversi, e anche se non lo fossero, quale autorità hanno per giudicare? Non dimentichiamo poi che spesso chi gioca con il computer non gioca SOLO con il computer. Mi capita di giocare a tennis o a calcio, di leggere o uscire con gli amici. Al computer non dedico che un'ora al giorno. E non mi ritengo certo alienato per questa ora giornaliera. Quando gioco a tennis non penso di essere Ghybrush, né quando gioco a pallone un'immagine di emulazione Kirk Offi. E non riesco ad immaginarmi quanti ragazzi italiani, sani di mente e di corpo, passino tutte le proprie ore e libere e di fronte al video.

Salute e congratulazioni per la rivista.

Agony (Rin)

A questo punto, il discorso sembra essere veramente concluso.

## GIÙ NEL CYBERKAPPA

L'orribile creatura

### 2000

L'orribile creatura

Tom aveva indossato da un'ora il casco con il quale poteva accedere al suo mondo preferito... Ad un tratto entrò sua madre (ma lui non se ne accorse...), e rimase sorpresa nel vederlo gesticolare il ragazzo. Cercò di pulirgli la mano sporcata di cioccolato...

Tom sparava all'impazzata contro quelle viscide, bastarde creature che risorgevano, una ad una, dalle tombe, ma sapeva che presto sarebbe dovuto fuggire, in quanto uno schifoso mostro tentacolato gli era alle calcagna... Ad un tratto provò una sensazione stranissima... Qualcosa di viscido e ben più schifoso di qualsiasi mostro gli avvolgeva la mano sinistra...

Lancò un urlo

AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAHHHHH!  
HHHHHHHHHHHHHHHHH!

Si levò il casco in preda al panico, era sicuro che quella sensazione non era stata provocata dal computer: era troppo reale...

"Cosa succede?" - urlò -

"Calmati, sono io" - rispose sua madre un po' spaventata...

### 2020

I medici ritengono consigliabile non interrompere bruscamente chi si trova nella realtà virtuale e, possibilmente, non toccare i soggetti particolarmente impressionabili: potrebbe essere pericoloso per il loro cuore...

### 2040

Ansagrò il guerriero, era ormai arrivato alla fine della sua impresa...

Ad un tratto sentì una forte fitta alla testa...

"Accidenti" - disse il proprietario della "Casa della Felicità", "uno dei computer sta andando in cortocircuito!"

Intanto osservava le mani del poveretto collegato a quel computer, che sudavano come mai prima e, ad un certo momento, per una mossa inconsueta, sbattevano l'uno sull'altro...

Ansagrò tremò, sì, per la prima volta nella sua vita tremò, ma come si poteva non tremare di fronte a quella strana, invisibile, forte, reale cosa che giocava ellava con le sue mani? Cosa poteva fare di fronte ad un simile avversario?

Dopo un secondo Tom morì di infarto

Realtà Virtuali

### 2942

In quest'anno si festeggiano i cinquecento anni dalla creazione della macchina della realtà virtuale.

L'Opinione dei Cronisti

"Quest'anno si celebra il cinquecentenario della macchina delle realtà virtuali, come sapete il 45% della popolazione vive in un mondo proprio dove si può materializzare e interagire con i sogni"

"La realtà virtuale scatenò, anni fa, accese polemiche di carattere enciclopedico e, ancora oggi, c'è chi si batte per la disattivazione del sistema principale"

"Sì, ma ci sono alcuni ecclesiastici conservatori..."

Comunque, la Chiesa vive un periodo di grande subbuglio da quando è trapelata la scandalosa notizia che il papa si è isolato in un meditorio virtuale in cui tutti gli uomini sono timorosi di Dio"

"Già, e non vedo il perché di queste polemiche poi, la realtà virtuale corrisponde alla concezione moderna del Paradiso..."

"E poi il Computer centrale è protetto da sistemi di difesa inattaccabili"

L'Opinione di Tom

Tom correa inseguito da una banda di orichetti che volevano braccarlo.

Poi, stanco di fuggire, spinse la spada che aveva trovato nella tomba di suo padre e perforò il cuore di un orichetto.

In breve anche gli altri caddero, ma Tom aveva riportato delle serie ferite. Ad un tratto fu investito da una sorta di strani ricordi: un casco collegato ad uno strano oggetto sopra la sua testa, due fili che collegavano il suo naso ad un bizzarro apparecchio... Ad un certo punto gli sembrò che tutto non fosse reale.

Ma gli passò subito dalla mente: come poteva la magia creare un'illusione così forte a tutti e cinque i sensi?

L'Opinione del Sistema Principale

Eh... Se non ci fossi io... In fondo l'uomo è nato per soffrire e per gioire e con me, può farlo come e dove gli piace...

...Non vi sembra angelico?

Murco Gibiti Chiochia - (VE)

## L'OPINIONE DI MBF

Gli spiriti sono originali e interessanti, anche se l'aspetto stilistico-formale andrebbe un po' "luminato", per usare un'espressione cara ad Albini. Una replica senz'altro efficace all'interno della Posta di Settembre. Attendendo nuovi racconti, Gibson e Brown hanno le ore contate. Ora sciamani, ma il Cyberpaziente mi riluttava...

## EPILOGO

Ma non è sempre così grigiosa la situazione... I videogiochi sono un medium, e sebbene siano molti i loro fautori di intrattenimento (vedi pallide cinematografiche) possono essere fruiti a livello sofisticato, senza escludere la non remota possibilità di un'identificazione dei valori e dei significati complessi che i videogiochi stessi incarnano (Fra mi perdurano la rielaborazione di un suo pensiero a proposito del significato del mass-media in Apocalittici e Integrati, tohà, Rompiani). E quindi l'arte videoludica può esistere, sia vi cercate con il lenzuolino, scatenando l'immensa produzione, con spirito critico ed accorto, diminuendo, tutto per ammirare, l'intero categoriale quali i tie-in, concepiti come strumenti di sfruttamento commerciale (il che però non esclude un eventuale valore relativo alla qualità tecnica della realizzazione), ad un'alta immersione da colpire, per il roppo di copia. Interessante, comunque l'asserzione di Vincenzo Morra, proprio in questo numero: un gioco veramente artistico dovrebbe poter essere convertito su tutte le macchine, perché l'arte è universale e non conosce confini tecnici. Cinque punti mi classificherei

Wagner ricercava l'opera d'arte totale e pensava di averla trovata come Nietzsche, nella tragedia in quanto fonde tutte le forme d'arte possibili, dalla musica al canto, dalla scenografia alla sceneggiatura. Anche i videogiochi non sono meno completi e complessi, anche se legati indissolubilmente alla materialità, perché indagano sul l'occhio che l'udito (grazie alla musica, linguaggio universalmente compreso), in più permettono l'interazione, con l'opera stessa. Si potrebbe forse discutere sul grado di interazione del videogioco (in fondo, nella maggior parte dei casi si tratta di sequenziamenti già prefissati dal programmatore), ma lo faremo sicuramente in un altro momento. A voi la parola.

MBF





**RHO**  
Via Corridoni, 35

**SOFTWARE - HARDWARE**  
**AMIGA, PC MS.DOS, C 64**

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE,  
GRAFICA, GIOCABILITÀ.  
ARRIVI SETTIMANALI SOFTWARE DALLE  
MAGGIORI CASE DI DISTRIBUZIONE

**VENDITE RATEALI**  
**PERSONALIZZATE**

**RHO**  
Via Corridoni, 35  
Tel. 02/935.04.891  
Fax 02/935.04.893

  
**BITLINE** sas

# AMERICAN'S GAMES



ATARISTI DI TUTTA ITALIA.....

E' GIUNTA L'ORA DEL RISCATTO!!

DA OGGI ANCHE PER VOI SONO

DISPONIBILI QUESTI FANTASTICI GIOCHI :

ROBOCOP 3 3D----EPIC-----SENSIBLE SOCCER  
HEIMDALL---F1 GRAND PRIX----STRIKER  
AIRBUS A320---POPULOUS II--ANOTHER WORLD  
LURE OF TEMPTRESS-EURO FOOTBALL CHAMP  
ULTIMA VI---PUSH OVER---FIRE & ICE  
WINTER SUPER SPORTS--HOOK---BATH II

**TORNEO DI KICK OFF 2**

**AMIGA / ST** INIZIO IL 27/10/92--TERMINE ISCRIZIONI 21/10/92

**VASTO ASSORTIMENTO CARTUCCE:**  
GAMEBOY-LYNX-MASTER SYSTEM  
GAME GEAR-ATARI XE-7800-2600-  
MEGADRIE-NINTENDO-SUPERNES

**HOTLINE**



VENDITA INGROSSO/MINUTO . EVASIONE ORDINI IN 24 ORE  
VIA SACCHI 26 10128 TORINO 011 / 548920  
VIA TRAFORO 34 10053 BUSSOLENO 0122/647233

# IL CURSORE

AMIGA 600 L.400.000\*  
AMIGA 600 HD 20MB L.600.000\*  
AMIGA 500 PLUS L.300.000\*  
AMIGA 2000 L.800.000\*  
CDTV L.800.000\*

\*in permuta con il tuo vecchio Amiga 500 1.3 1MB Ram

IL CURSORE - Piazza Martiri della Libertà' 7/b  
20026 Navate Milanese (Mi) - T.02/3548765 - 3544283

# FINALMENTE!



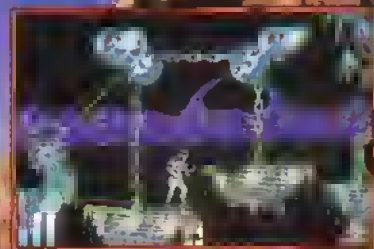
**STREPITOSO!  
IL SECONDO  
NUMERO DEL  
QUINDICINALE  
PIÙ ATTESO  
DEGLI ANNI**

**90**

**NUOVO,  
RICCO  
PER GIOVANI  
E NOSTALGICI**

# SHADOW OF THE BEAST III

MANUALE IN  
ITALIANO  
Disponibile per AMIGA



## BEAST III - OUT OF THE SHADOW

La minaccia di Matoroth persiste. Solo dopo averlo annientato del tutto sarete liberi dal suo influo maligno. In fragili spoglie umane dovete affrontare innumerevoli sfide e potenti nemici che si frappongono fra voi e l'incontro finale con il Beast Lord.

### BEAST I

Computer Entertainment '89

PREMIO D'ECCELLENZA

European Computer Leisure Awards '90

MIGLIORE GRAFICA

Game Players '90

GIOCO DELL'ANNO PER AMIGA

### CARATTERISTICHE:

Sistema multi-sprite: 800K di musica evocativa; spettacolare grafica con centinaia di colori simultanei; scrolling parallaxico a 8 livelli. L'ultima della Grande Trilogia, *Shadow of the Beast III* affascinerà il più grande successo dei precedenti.

### BEAST II

Golden Joystick Award '91

MIGLIOR GRAFICA - 16 BIT

European Computer Leisure Award '91

MIGLIOR GRAFICA E SUONO

Generation 4 PREMIO INTERNAZIONALE

PER IL MIGLIOR SUONO

E LA MIGLIORE PRESENTAZIONE

PARADOXIS

In ogni scatola,  
SPILLA  
maggio.

Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418



## DOPO ESSERE STATO IL N°1 IN GIAPPONE E NEGLI U.S.A. A-TRAIN ARRIVA IN EUROPA!

A-TRAIN è un gioco sulla gestione di treni e ferrovie, nel quale si può progettare e gestire un sistema di trasporto efficiente e vantaggioso, sia per i passeggeri sia per le merci.

Come nella maggior parte dei programmi Maxis (SIM CITY, SIM ANT, solo per citare alcuni esempi) l'obiettivo globale è: ESPORARE, SPERIMENTARE e DIVERTIRSI!

PROGETTA e fai funzionare un sistema di trasporto all'avanguardia.

PIANIFICA lo sviluppo urbano intorno alla rete di comunicazione.

GESTISCI grandi e piccoli affari.

DILETTATI nel mercato azionario e... diventa RICCO!

PC

Richiede: 640K, disco rigido.

Schede grafiche: EGA, VGA/MCGA, HERCULES monocromatica.

Supporto: Adlib, Soundblaster, SoundMaster, Roland MT-32 & Tandy sound.

IN USCITA PER AMIGA

# A-TRAIN™

## MANUALE IN ITALIANO

K GIOCO 949 ("K" luglio/agosto)

95% ("TGM" settembre)

ocean®

LEADER  
DISTRIBUTION

MAXIS  
CREATORS OF SIMCITY  
CREATED BY  
ARTINK